# YILIN OYUNLARI 2020'DE BUNLARA SEVİNDİK!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ocak 2021/01 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 159 • ISSN: 1307-8933

# Oyungezer




ÇIKMASINA
ELLİ YEDİ YIL KALA

# CYBERPUNK 2077



**C. SERPİL ULUTÜRK**
*serpil@oyungezer.com.tr*

# 2020'NİN RUH İKİZİ: 2077

Yeni yılımız kutlu olsun! Zamanın ilerleyişini bir türlü hissedemediğimizden yakınarak geçirdiğimiz koca koca aylardan sonra nihayet kocaman bir yılı da bu hisle devirdik gitti… Yıl boyunca hep bir şeyler eksikti, yanlıştı, yerine oturmuyordu, tamamına eremiyordu, ters gitmese de olması gereken şekilde gerçekleşmiyor gibiydi. Dışarıda uçsuz bucaksız bir dünya vardı ama biz küçücük bir haritaya hapsolmuş durumdaydık. Oraya tıkla, buraya tıkla, şunu izle, bunu pişir… Bu mu yani? 2020'yle ilgili beklentilerimizin çoğu hiç gerçekleşmedi, gerçekleşenler de yarım yamalaktı.

Derken Cyberpunk 2077 geldi. "Keşke bu kadar beklentiye girmeseydiniz" denecek bir durum yok, yıllar içinde kendiliğinden birikmiş gazla saldırdık oyuna. Çok iyi yazılmış görevler, birbirinden ilginç hikâyeler, mekânlar, karakterler… Gözünüzü kısıp grafikleri düzgün görmeyi başarsanız bile -eskiler bilir bunu :)- saçma sapan olaylara maruz kalmaktan kurtulamadığınız, eksik, hatalı, test aşaması muhtemelen komple atlanmış, dramatik sahneleri gülünç, eğlenceli sahneleri sinir bozan bir oyun. Uçsuz bucaksız görünen ama hareket özgürlüğünüzü çılgınca kısıtlayan bir Night City… Uzatmayayım, Cyberpunk 2077 bütün bir yıl boyunca yaşadıklarımızı tamamlayan, 2020'nin saçmalığını nihayet bir finale bağlayan, bir anda aydınlanır gibi her şeyin birbirine bağlanmasını sağlayan oyun oldu benim için. Sırf bu konudaki tutarlılığı için bile özel bir yeri var. Keşke bittiğinde çıksaydı evet ama bilmem ki, dünyanın gittiği yola bakınca, belki de paldır küldür çıkması hiç çıkmamasından iyi oldu.

İçinizi yeterince kararttıysam güzel konulara geçeyim: İçeride yine tıka basa dolu, her sayfası başka dünya bir Oyungezer var. Yılın en olay içeriği "2020'nin Oyunları" dosyamız da az ileride; Portal'dan çıkar çıkmaz görürsünüz zaten.

2021'in ilk Oyungezer'ine hoş geldiniz. Dilerim bu yılı da sizlerle birlikte, sağlıkla, 2020'yi özlemeden geçiririz.

#159 Oyungezer | OCAK 2021

# İÇİNDEKİLER



## SELAM OGZ!





## PORTAL



## DOSYA



## İNCELEMELER



## ALT



## MEDDYA



## DATA



## PİKSEL

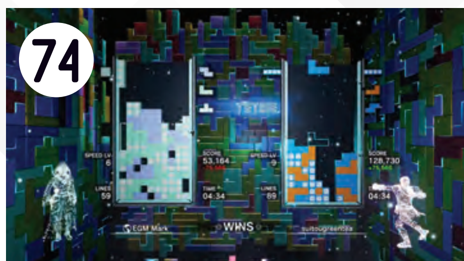


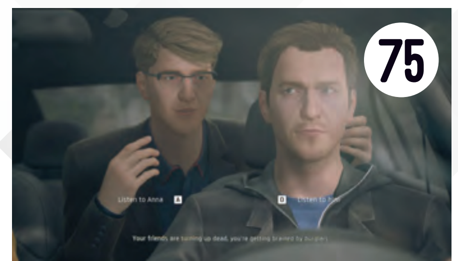

















KAPAK



*Geçen ay ajitasyon yapmak işe yaradı, bir ton mail geldi bu ay :) Sığmayanları gelecek aya öteledim hatta, mailleri yanıtsız kalanlara bir özür gönderirim buradan.*

*Söyleyin Çizelim köşemiz hakkında da bir duyurum var, sevgili Eren Eryürekli'nin diğer işleri aşırı yoğunlaştığı için o bölümü kapatmak zorunda kaldık. Şimdiye kadar öneri gönderen herkese teşekkürler! "Maden o köşeyi kapattınız, Selam'ın son sayfasına şöyle bir şey yapsanıza" gibi bir öneriniz olursa bekleriz.*

*Ömer Akdağ*



**MİSAFİR EDİTÖR:**
NOYAN AKATLI

# Padoru padOrUuuU...

## Dragon Age: Origins

Ömer selam,
Gecen ay tam mail atıyordum araya bir şeyler girdi. Demek ki girmese tek benim yazdığım email yayınlanacaktı (ya da yayınlanmayacaktı, ne diyor lan bu felan diye kaynayabilirdi).



Neyse, sorum felan yok. İnternet öyle bir hale geldi ki kimsenin sorusu kalmadı. Hepimiz her şeyi herkesten daha iyi biliyoruz. Çok ilginç bir cümle oldu yalnız.

Sadede gelebilirsem Noyan katılıyormuş bu ay ve kendisi özel bir şahıs. Şahsen tanımasam da hissedebiliyorum. Oyun zevklerimiz de birbirine yakın zaten. Gecen ay Dragon Age: Origins'den bahsetmişti. Gözlerim doldu vallahi. Hayatımda daha önce hiç RYO oynamamıştım ve ilk denediğim oyun da DA:O olmuştu. Şansa bak hayatımın en iyi oyunuyla tanışmış oldum ta ki The Witcher 3'e kadar ama o konuya girmeyelim, esir kalabiliriz. Buradan kendisine teşekkür etmek istedim bu muhteşem yazısı için. Cümleten seviliyorsunuz.

Bu arada eminim bu konu çok geçmiştir ama yine de sizin benden daha iyi bilmenize rağmen söylemeden duramam. Youtube arkadaşlar. 200 bine yakın takipçisi olan bir kanalımız var ama Tuğbek'in teknoloji yayınlarıyla yürümez bu kanal. Yayınlarını da çok beğeniyorum bu arada. En azından haftada bir oyun muhabbeti olsa fena mı? Şahsi görüşüm zaman artık bunu gerektiriyor. Tamam ben dergiyi daha çok seviyorum ama ek bir gelir kaynağı olabilir. Yarın bir gün dergiye bir şey olursa sorumlusu sizlersiniz. Yakanızı bırakmam söylemiş olayım.

Neyse çok uzattım. Dergi muhteşem gerçekten de. Ben basılı



**Bize Yazın!** **Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!**

yayına ulaşamıyorum ama o da çıkmıyormuş zaten. Birçok yabancı dergi takip ediyorum. İçerik ve dizayn olarak bu kadar kalitelisini hiç görmedim. Böyle devam edelim.

Gecen ay mektup gelmediğini belirtmişsin o yüzden bu ay çok gelir. Bunu yayınlamana gerek yok :) Cambridge'den sevgiler.
*- Hakan "Nocrane" Aydemir*

**Hayır herkes her şeyi bilmiyor, her şeyi bilen tek kişi benim, en çok bana soracaksınız! Hoş geldin Hakan! Zaman zaman mektupları kuşa çevirdiğim oluyor ama her şekilde giriyorum ya dergiye, sen yeter ki yaz.**

**Yalnız şimdi böyle deyince bir bakayım dedim de 2015'te Erkan Çolak isimli arkadaşın mailine denk geldim, ne yanıtlamışız ne girmişiz (arada başkaları da olmuş mudur acaba fark etmediğim?). Erkan! Küsmediysen, hâlâ bizi okuyorsan kusura bakma!**

**Sözü Noyan'a vermeden önce Dragon Age: Origins'e bir de ben sevgi göndereyim. Bitirir bitirmez saniyesinde baştan başlayıp tekrar bitirdiğim tek oyundur. Ne oyundu be!**

*Merhaba Hakan; Dragon Age: Origins'i ve hakkındaki nostaljik yazımı beğenmene sevindim. Son Jeton'a yazmaya değer, çıkalı en az 10 sene olmuş oyunları düşünürken ilk aklıma gelen olmuştu DA:O. Farklı yönlere açılan öyküsü, değişik yan karakterleriyle, sağlam atmosferiyle etkileyici bir RYO idi hakikaten. Daha yakın dönemde çıkan Inquisition da iyiydi ama ilk 10 saat bol yan görev yaptıktan sonra bırakmıştım, öylece kaldı şimdilik, yakında mutlaka tamamlayacağım. - N*

**Youtube kanalımız konusunda söylediklerine dibine kadar katılmaktayım ama "ben bilmem patronlar bilir" diyerek sorumluluğu anında satarım :)**

**İçeriğimizi bilmem de dizaynımız güzel hakikaten ya, Gizem kendine yazık ediyor buralarda :D Bizden de Cambridge'e selamlar,**



**köprülerini kem gözlerden korusun.**

## DualSense Geleceği

Çok sevgili Oyungezer ailesi, 2021›e girerken umarım hâlâ iyisinizdir; soracak olursanız ben de iyiyim. Kazandığım deneyim ve sağlıklı kalma becerilerimle bir Paladin olma yolunda ilerliyorum.

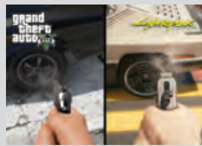
Fikrinizi almak istediğim konu PS V The Phantom Pa- şaka şaka, DualSense ve geleceği. Bunu öngörmek zor tabii ki ama PS tarihinin örüntüsüne bakarsak: PS3'le gelen sixasis heyecanla tanıtıldı ama düzgün kullanan -hatta kullanan- oyun sayısı bahse değmeyecek kadar az. PS4 dokunmatik yüzeyini kullanansa aklıma bir tek Okami geliyor; onun dışında harita ve seçenekler menüsü dışında düzgün bir kullanımına ben tanık olmadım. Bu bağlamda DualSense sizce ilk çıkacak oyunlar için 'yaptık oldu işte' şeklinde mi olacak yoksa PS5 tarihi boyunca düzgün ve işe yarar bir kullanım sergileyecekler



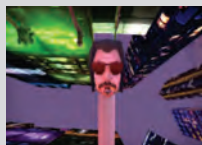
### Videolarda Bu Ay



→ Cyberpunk'ı oynamadım ama şu gibi bug videolarına bayağı güldüğüm doğrudur: tinyurl.com/ogz-159-c77-bug




→ Bir tane de Cyberpunk'la GTA V'i karşılaştıran bir video paylaşayım: tinyurl.com/ogz-159-c77-gta5



→ Eski nesilde oynamayın diyorlar ama PS1 versiyonunu oynardım şahsen: tinyurl.com/ogz-159-c77-ps1

midir? Horizon: Forbidden West için yay çekme hızı ve şiddeti adapte tetikler için biçilmiş kaftan ve kesin yer alacaktır. Benzer bir durum God of War'daki Leviathan baltasını fırlatış hissi ve yarış oyunlarında zemin hissiyatı için olur diye düşünüyorum. Umarım bir hevesle azıcık kurcalanan, sonra kenara atılan ve "R2 tuşuna az basın işte" işleviyle sınırlı kalmaz.

Diğer bir sorum ise, günümüz ve gelecekteki oyun fiyatlarıyla ilgili sübjektif bir soru: Çıkış yapsa 600 TL bile olsa hemen alırım dediğiniz bir oyun var mı? Benim 2005 mahsulü Need For Speed: Most Wanted reMASTERED (2012 yapımı ucube reMAKE değil kesinlikle). Hot Pursuit Remastered iyi satış yaparsa bu EA Games için bir sinyal olur ve NFS MW ve Underground 2 de yenilenir diye düşünüyorum; tıpkı Resident Evil 2'nin başarısının ardından 3'ün çıkması ve 4'ün duyurulması gibi...

Sorularım bu kadar. Sizleri seviyorum, sağlıcakla kalınız :) *- Umut Şenol*

## Yedek DualSense almak için iyi bir zaman değil.

**Selamlar Umut. Biz de "iyi diyelim iyi olalım"ız genel olarak, sorduğun için sağ ol. Ve artık tank gerekirse kime başvuracağımızı da biliyoruz, içimizi rahatlattın :) DualSense'in Haptic Feedback teknolojisinin iki işlevi var. Biri bildiğimiz titreşim hissinin çok çok daha iyi olması, ki bu titreşim olan her oyunun aslında iyi-kötü bu teknolojiden faydalanacağı demek. İkincisi de senin sözünü ettiğin, tetik tuşlarına olan etkisi. Bence Sony'nin kendi oyunları dışında bu işlevi ilk aşamada bir Astro's Playroom'daki kadar tam anlamıyla etkin kullanacak çok fazla oyun göremeyebiliriz evet. Ama tetik tuşlarıyla örneğin touchpad temelden farklı şeyler. Touchpad yapımcıların isterlerse kullanabilecekleri, diğer platformlarda olmayan bir özellikken tetik tuşlarını her oyun her platformda kullanıyor. Gamepad'den oyun oynamanın vazgeçilmez bir bileşeni yani tetik tuşları. Dolayısıyla yapımcının oyununu touchpad'i iyi kullanabilmesi için ekstra kasması gerekirken DualSense'in tetik tuşlarının işlevlerini iyi kullanabilmesi için bir adım daha fazla atması yeterli. Oyun tecrübesine gerçekten etki etmesi ve kullanmasının çok ekstra bir efor gerektirmemesi nedeniyle bu teknolojinin zamanla Xbox'a ve PC gamepad'lerine de yayılacağını ve standart olacağını düşünüyorum şahsen. Ha tabii tetik tuşlarının çok çabuk bozulduğuyla ilgili bir yaygara var şu an, çok gaza gelip üçer beşer DualSense almak için iyi bir zaman değil, sonraki serileri beklemeli.**

*Merhaba Umut; PS4'te severek oynadığım ve yarım bıraktığım bir dolu oyun varken PS5'i düşünemiyorum yakın bir gelecekte. Ömer'in dediği gibi, Dualsense 1-2 sene içinde gelişecek ve v2.0, v3.0 gibi yeni modelleri çıkacaktır, aceleye gerek yok onun için. - Noyan*

**Sen öyle demişsin ama Hot Pursuit'in Remaster'ının 1998 olan Hot Pursuit'in değil de 2010 olanın olduğunu hatırlatırım :) Dolayısıyla belki yeni Most Wanted'ı yenilerler ama eskisini hiç sanmıyorum. Arcade yarış oyunu konusunda evet elimizde Forza Horizon serisi gibi bir mucize var ama insan açık dünya falan kasmadan, sınırlı ve yoğun atmosfere sahip bir şehirde patır patır yarış yapabildiği bir oyun da istiyor, o konuda maalesef fazla seçeneğimiz yok. Eski**



**Most Wanted'ı, Hot Pursuit'i, Underground'ları özlememizin sebeplerinden biri de bu. Garip de bir çelişki var mevzuda. O yapıda yeni bir arcade yarış oyunu çıksa "çok sınırlı, çok eski kafa" diye eleştirilir muhtemelen, yapımcıların Forza Horizon'lara özenmesini anlayabiliyorum o yüzden ama işte eski kafa arcade yarışlara da bir açlık var öte yandan, kimse yapmaya yanaşmıyor. Dirt serisi uğraşıyor bir tek ama o da başka sebeplerle ezikleniyor.**

**Şu anki gelir düzeyimle 600 TL'yi ne Dragon Age 4'e, ne Persona 6'ya, ne FF7 Remake 2'ye verirdim. Çok zengin olsam bile iki kere düşünürdüm yahu, 600 ne?!?!**

*NFS Underground 2 de yenilenebilir belki, severek oynadığım ve Son Jeton'a yazdığım iyi bir arcade yarı oyunuydu. Hot Pursuit Remastered'ı ben yazdım bu ay bu arada. Ülkemizde bir oyuna 600 TL vermek hiç akıl kârı iş değil gerçekten, Cyberpunk 2077'ye 249 TL ödedik ama, o da pahalı bana sorarsan. Sevgiler, iyi oyunlar-eğlenceler. - N*

**Sevgiler karşılıklı, sen de kal sağlıcakla.**

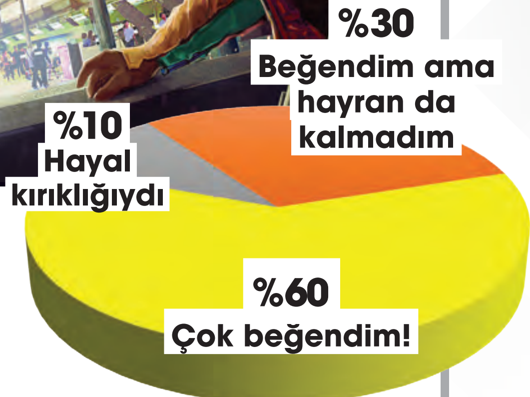
## Eski PES Oyuncusu

Saygılar sunarım. Eski bir PES oyuncusu olarak geçen zaman içerisinde neler kaybettiğimin farkında değilim. Commodore 64 devrini görmüş bir 82'liye öneriniz var mıdır? Saygılar sunar, iyi çalışmalar dilerim.
*- Murat Yılmaz*

**Selamlar Murat. Ama ben şimdi geçtiğimiz 30 yılı nasıl özetleyeyim :) Arada birkaç nesil konsol çıktı, oyunlar gelişti, mobil ve F2P oyunlar daha da hızlı gelişti, PES bir düştü bir toparladı, son baktığımda garip garip takılar almış isminin yanına, ne oluyor bilemedim, FIFA desen oynanışı iyidir her şekilde de bir yerden sonra kumara bağladı, FM dersen o**

# Anket




## BUG'LARINI, YALANLARINI VS. BİR KENARA KOYARSANIZ, CYBERPUNK 2077'Yİ NASIL BULDUNUZ?

### → BAŞKA NE DEDİLER?

Beklediğimi aldım, hâlâ da oynuyorum. Bug'larla falan oyun gömseydik Witcher'ı gömerdik. @Emirhan Büyük

Tüm bu sürecin fazla abartıldığını düşünüyorum. Vuracak yer arıyordu oyun medyası. @Ahmet Çağatay Demirtaş

Son on yılın en iyi oyunu. @Batuhan Nosel

Epey sıkıcıydı. Delamain dışında akılda kalan bir yan görev yok. @Ali Süreyya Torun

Bug'ları ve optimizasyon sıkıntılarını bir kenara koyamayız maalesef. Diğer şeyleri de görmemizi engelliyor. @Ali Fırat

### → SİZE "YAHU BU OYUNA BULA BULA BU İSMİ Mİ BULDUNUZ?" DEDİRTEN OYUN?

Detroit Adam Olun. @Fatih Bolat

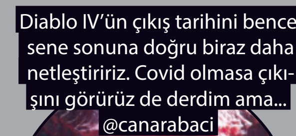
FIFA. Alıştık senelerdir tamam da direkt kurumun adı. @Rauf Piriyev

Starcarft. Star craftlıyamadığımız bir oyun yani :D @Kaan Yurttakalan

### → @OYUNGEZER: MADEM YENİ YILA GİRMEYİ BAŞARDIK, 2021 KEHANETLERİNİ ALALIM ÇABUK! [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

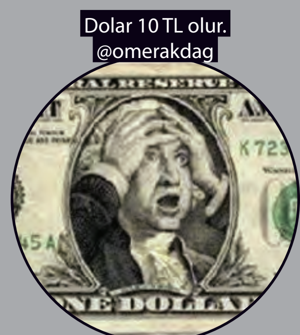
Çin dünya lideri olacak. @ereneryurekli



Diablo IV'ün çıkış tarihini bence sene sonuna doğru biraz daha netleştiririz. Covid olmasa çıkışını görürüz de derdim ama... @canarabaci

Dolar 10 TL olur. @omerakdag



Kimse senin gibi yapamıyor şu soulslike işini be From!

**iyi gidiyor, güzel oyunlar çıktı, güzel olmayan oyunlar çıktı, fena bir oyun dünyasında değiliz ama hani genel olarak. Ben şey yapayım, sana gelmiş geçmiş en yüksek notlu oyunlara göz atabileceğin bir adres vereyim, sen de "vay anasını, ben görmezken neler olmuş" nidalarıyla orada bir dolaş: metacritic.com/browse/games/score/metascore/all**

*PES'in son sürümü PC'de nispeten uygun fiyata satılıyordu, yeğenim Bayern Munich'le oynamayı seviyor diye B. Munich kadrolusunu satın aldım ben de geçen ay. Biraz arcade ve temposu biraz yavaş, onlar dışında oynanabilir bir futbol oyunu gene. Spor oyunu olarak, konsolda MLB The Show, PC'deyse Madden NFL oynuyorum son 2-3 yıldır. Beyzbol ve Amerikan futboluna az da olsa ilgin varsa önerebilirim bu oyunları. - Noyan*

**Saygılar ve sevgiler bizden efendim.**

## Ekstraya gerek yoktu


Selam Ömer ve Noyan,
Aralık sayısına hiç mail gelmemesine üzüldüm. Sırf o sebeple mail atmak da hâlâ ayıp ama ne bileyim. İnsanlar muhtemelen ağır bir tükenmişlik hissi yaşıyorlar; salgın, boktan uzaktan eğitim koşulları, beceriksiz idareciler, sürekli evde olmanın getirdiği boğulma hissi... Bu tür sebeplerden yazmaya mecal bulamadıklarına inanıyorum. Yoksa hadi bunakları geç, genç okurların sizi başka sebepten mektupsuz bırakacağını sanmıyorum.

Ben daha önceki mail'ımda güzel şeyler olursa yazacağım demiştim de pek güzel şeyler olmadı. Yine de boş bırakmak istemedim. Önceki gibi bu sefer 20 yıllık bir birikmişlik de olmadığında boş beleş bir yazı olacak, mazur görün.

Tıpkı öteki yazamayanlar gibi ben de düşüncelerimi bir araya getiremediğim bir özürlülük süreci yaşıyorum. Yakın çevremde hasta olan olmamasına rağmen, evin atmosferinde kelimenin tam anlamıyla her an bir cenaze çıkacakmış gibi bir hava var. Bütün bu NŞA koşulları olmadan da belirsizlik korkusu yaşıyordum ben zaten, gerek yoktu ekstrasına.

Belirli olan şeylerden bahsetmeden önce balkonun kapısını kapatayım çünkü ezan sesinden kendi düşüncelerimi bile duyamıyorum :/

Dünyanın en dandik işlerinden biri olan "web sitesine çeviri fluff teknoloji haberleri girmek" aracılığıyla üç beş kuruş biriktirip 3 aya yayılı bir sürede bir PC topladım sonunda. Yani topladım denemez, Frankenstein'ın canavarını yarattım desem daha doğru olur. El alem rgb'ler ya da cool düz siyah kasalar döşerken, güncel ama 2008'den doğmuş gibi gözüken bir sistem oluştu. Kapağı üstüne örtünce bir önemi yok tabii. Geriye bir tek ekran kartı kaldı ve onun sıfırı kendi başına sistemin tamamına harcadığım kadar para ettiğinden yaza kadar biriktirmem gerekecek ama olacak diye umuyorum.

Bu sırada Tuğbek'in donanım köşesinde yazdığı aristokrat peruklu ürünleri direkt atlıyorum hem ben hem yeni sistem görüp üzülmesin diye. Daha az önce 20.000 TL'lik fiyatı özelliklerine göre uygun diye bir ibare gördüm, ne ürünü ne özelliklerini gör-

mek bile istemiyorum. Lütfen Tuğbek artık evine aldığı oyuncaklarını incelemesin :'(

Aklıma gelmişken aynı sayıda DQ: Inqusition'ın 2014'te çıktığını okudum da... 6 yıl nereye gitti? Hazır sormuşken, 12 yıl nereye gitti? Ve 17 yıl da, o nereye gitti? Zamanın geçiyor olmasına duyduğum komik üzüntü konusunda tedaviye ihtiyacım var.

Herkesin Cyberpunk'a gazlandığı bugünlerde ben aslında sistemimi Elden Ring için güncellemeye çalışıyorum. %90 ihtimalle yazdan önce çıkmayacak olması da yetişebilmem için umut veriyor. Ve umarım artık TGA'da bir oynanış videosu falan yayınlarlar. Tokyo Game Show'u atlamış olmaları aklımın almadığı bir şeydi ama muhtemelen Sekiro'nun GOTY sürümüne ve Demon's Souls'a alan açmak istemişlerdir. Umarım siz de gelecek bir oyun/film/Almanya'dan gelecek valizi çikolata dolu teyze/dayı gibi bir şeyler için heyecanınızı taze tutuyorsunuzdur.

Çok renksiz oldu farkındayım, hatta Serpil›e iki laf bile çarpamadım yazı yazsın diye, ne anladım öyle mektuptan. Hatta renksizden öte depresif oldu. Bir öncekinden bile hem de. Nasıl becerdim bilmiyorum ama becerebileceğimi biliyordum.

Birkaç öneri atasım geldi dibe, atayım mı? Mektup benim, atarım bence:

Yemek masasında izleyecek beyinsiz bir şeyler arayanlara: Amazing World of Gumball, arada bir çıkan oyun göndermeleri on numara.

Frankenstein deyince... Queer bir şeyler izlemek isteyenlere: The Rocky Horror Picture Show, çoktan izlemişlerdir ama.

Immersive sim sevip de hâlâ oynamamışlara: System Shock 2. Geçtiğimiz aylarda kendisine ufak bir takıntı geliştirip farklı build'lerle iki kere bitirdim ve bir gün remaster'ı gelirse onu da oynamayı planlıyorum. Bu arada Nightdive Studios'un geri hortlattığı eski oyunları yakından takip edin, adamlar çok iyi iş çıkarıyorlar.

Son olarak immersive (?) kitap okumak isteyenlere de: At The Mountains of Madness. Okuduğum ilk Lovecraft kitabı ve çok etkilendim. O sırada hasta olmamın da etkisiyle sürekli kapı aralığında göz ucuyla ancient one gördüm korkusu yaşadım, neyse ki sadece annemin 1.5 metre yüksekliğindeki vazosuymuş. Sonum olacaksın eldritch vazo!

Altın makas senin Ömer, istediğin gibi biç. Kendinize çok dikkat edin Ömer ve Noyan ve tashihte emeği geçenler. Güneşli günler uzak ama cozy geceler için hâlâ fırsat var, faydalanmaya çalışalım. Başka awkward yazılarda gözükmek üzere.



Derkennnn... Keşke mail'ı FF13, 12'yi döver yazını okuduktan sonra yazsaydım. Çok farklı bir yazı olabilirdi. O mail Cin Ali'yse okuduktan sonra attığım Suç ve Ceza olurdu. 12 hepsini döver taam mı! Sanırım seninle bir gün canlı bi' kapışma yaşamamız gerekecek bu konuda.

Yine bir fuar vakti tıpkı GİST zamanı yaptığım gibi gelip OGZ standında yanında nabir abi diye dikilecek ve awkward silence yaşatıcam ve o zayıf anında vurucam 12 güzelliklerini bam bam... Da sanırım bir daha fuar olmayacak gibi geliyor bana.

Lan olm ne istiyorsun bu 12'den yav, senede en az 2 kere savunmasız dövüyorsun, çok güzel oyun o :'(

*- Burak "Ispanaklı Börek" Türe*

**Selamlar Burak. Bu sefer isminle hitap edebilmek güzel, geçen sefer ismini yazmamıştın, bir insan evladına Ispanaklı diye hitap etmek zorunda bırakmıştın beni :) Boş beleş olsun bizim olsun, varlığın yeter.**

**Bizim okurlar da bir dengesiz ya. Geçen ay hiç mail gelmediği için Selam hazırlayamadık ama daha bir önceki ay çok mail geldiği için Selam'ı 2 sayfa uzatmıştık. Oyun mevsimi ya, herhalde herkes yeni oyunlara daldı da bizi unuttu diye tahmin ediyorum ben :) Güzel şeyler... pek olmaz zaten ya bu arada, çok fazlasına denk gelmedim şahsen hayatımda, yüksek beklentilere girme derim.**

**Oturup 10 saat Crusader Kings III oynayabilerek huzura erebilen biri olsam bile karantina beni bile etkiledi biraz olsun, gözlerim bazen camın karşısındaki çirkin apartmana bakmak yerine uzak mesafelere bakabilmek istiyor falan. Bu sürekli aynı pozisyonda oturup aynı şeylere bakma durumu (ve bazı başka şeyler) benim de kafamı dağıttı, bu ayki mail yanıtlarımdan belli oluyordur herhalde, düşük iq'yla, ölü duygu seviyesiyle yazdığımın farkındayım yazdıklarımı. Böyle böyle kendimizi ve birbirimizi idare ediyoruz işte, yapacak bir şey yok.**

*Merhaba Burak; karantina döneminin büyük kısmında kardeşim ve ilkokul 2'ye geçen yeğenim bizde kaldığı için, FIFA, Lego, Disney Infinity gibi konsol ve Uno, satranç gibi masa oyunlarıyla bolca vakit geçirdim bizim ufaklıkla. Günde iki kez zorunlu olarak köpeği*

# Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

*yürüyüşe çıkarmak da bünye ve ruh sağlığına iyi geliyor neyse ki. 2.5 ay zorunlu ara olsa da haftada bir-iki tenis oynamaya devam ediyorum, o da kafayı resmen boşaltan bir aktivite. 2020'yi çok bunalıp içimi karartmadan atlatıyorum işte neyse ki. - N*

**Yalnız 3 ayda PC toplatabilen işe dandik denmez ya, beni de al yanına :) Yalnız söylediklerin Oyungezer'de yayınlanmış ilk mektubuma götürdü beni. "Süper sistem de toplasan Çin malı sıradan kasaya da takarsın, bir şey olmaz diye bilirim, sistem tavsiyelerinde pahalı kasa önermenizin sebebi nedir?" diye bir mektup atmıştım Organize Sanayi'ye, Tuğbek abi de "Vita yağı tenekesinden yapılmış kasayla ucuza PS3 satsalar onu mu alacaksın, estetik önemli" gibi bir yanıt vermişti. Haklı tabii bir yandan ama bir yandan fakirlik sonuçta, alırdım hani :)**

**Tuğbek abinin yazıları benim için de aynı, "Cyberpunk çıkınca hepimiz nasılsa RTX'li kart alacağız", "4K monitörler zaten standart oldu" falan yazdıkça ofisten hacılayabildiğim için şanslı hissettiğim normal 1080p monitörüme ve 980'ime sevgiyle bakmayı sürdürüyorum. Tuğbek abi senden benden çok farklı bir gelir düzeyine sahip olduğu için normal aslında ki PS5'in, yeni teknoloji kartların falan ülkeye gelir gelmez tükenmesine bakarsan aslında boşa da yazmıyor, o ürünlerin alıcısı çok fazla ülkede. Herkesi kendimiz gibi sanmayalım :)**

*2 yıl önce anakart-işlemci ve RAM geliştirmelerini, montajını yaptığımda sistem toplamak konusunda epey bir bilgi ve deneyimim olmuştu. Geçtiğimiz ay da, kendime göre büyük paralar ödeyerek yeni bir ekran kartı ve monitör satın aldım. Hatta son haftalarda artan internet kopmalarına çare olur belki diye yeni çıkanlardan bir modem ve router da aldım, 2020 yılına battı balık yan gider diyerek. - N*

**Son Jeton'a Dragon Age: Origins, Batman: Arkham Asylum yazmaya başladık ya, bana zamanın akışı konusunda en garip gelen şey o. 10 yıl geçmiş ha...**

**TGA geçti ve Elden Ring için bir şey gelmedi bildiğin gibi. 2021'de çıkacağına dair umutlarım azaldı gibi, yaza kadar zaten mümkün değil çıkması, çok da heveslenme derim. Çikolata getirecek kimse yok ama ben de Elden Ring bekliyorum senin gibi. FromSoftware dışındaki soulslike'lara hiç bulaşmadım (Nioh'u yarıya kadar oynamak hariç), her oynadığımda da "bu kadar soulslike yeter" diyorum ama sonra özlüyorum. Elden Ring bu yıl çıkmazsa artık Bloodborne'a geri dönmek istiyorum ama 60 fps desteği bir gün gelecek diye de bekliyorum, asla gelmiyor... Ama tabii heyecanımı önümüzdeki on yıl taze tutacak olan ilk şey FF7 Remake'lerin yeni bölümleri, onu da söylemeden geçmeyeyim :)**

**Şu an depresif olmayan tanıdıklarımın sayısı 1 elin parmağını geçmez herhalde. Çok 2020 olaylarıyla da alakalı değil, öncesinde de ülke ve genel olarak dünya çok neşeli bir yer değildi. Yalnız değilsin denemeye getiriyorum.**

**Önerilerini son anda kesmek gerekmezse sıralıyorum direkt. Söylediklerinin hiçbiriyle de alakam yokmuş.**

*Önerilerin için teşekkürler, Rocky Horror Picture Show'u izlemiştim, System Shock 2 de bir ara bir oynayayım şeklinde takip listemdeki oyunlardandı. Elimde yarım vaziyetteki oyunlar bitince bakacağım ona da. Selamlar, iyi oyunlar - iyi okumalar. - N*

**Yey! Linç dosyası yazım için linç yedim, mutluyum! :) Şimdi tekrar FF12 kötüleyerek kavga çıkarmayayım da… Ya bir o ekibin çok önce yaptığı Vagrant Story'e bakıyorum, bir FF12'ye bakıyorum… Ne bileyim ya :) FF12 iyi oyun zaten de yani o kadar benim gözümde, iyi oyun sadece, çok bir pozitif yer etmeyi başaramadı bende :)**

**Awkward yazıya awkward yanıt, dediğim gibi, idare ediverelim birbirimizi :) Görüşürüz!**

## Hadi be!

Merhaba OGZ ailesi, nasılsınız acaba? Geçen sefer yazdığımda umarım bu ay fiziksel çıkarsınız demiştim, lafımı aynen tekrarlıyorum :) Onun dışında bu ay Witcher serisine giriştim, The Witcher 2-3 ve kitaplar derken bayağı iyi girdim bu ay evrene :)

The Witcher 3'ü çok beğendim ancak ek paketleri almaya değer mi emin değilim. Sonuçta ben oyunu sonbahar indirimleriyle 20 liraya almıştım ancak 2 DLC'nin toplamı 60 TL'yi buluyor. Biliyorum bu hele ki The Witcher 3 gibi bir oyun için çok yüksek bir meblağ değil ancak ek paketlerin oyunun üç katı olması çok ilginç geliyor.

(Bir kez daha) bu yazıyı elimde görme dileğiyle, görüşürüz OGZ ailesi! - *Hazar Karadaş*

**Selamlar Hazar. 100 kere söylersen olurmuş, her ay fiziksel çıkın artık de, 100 sayı sonrası garanti :) O konuda Serpil'in maillini aşındırmanız gerektiğini hatırlatayım yalnız, ben bir şey diyemiyorum, mahcup oluyorum :)**

**Valla o paranın değeceği 2 ek paket söyle desen The Witcher 3'ün ek paketleri derim, o derece iyidirler. Hele Blood & Wine'ı The Witcher 4 diye çıkarsalar hayır demezdim. Yalnız sen zaten indirimli ana oyun fiyatıyla indirimsiz DLC fiyatını kıyaslamışsın. Şu an bu satırları yazarken indirim var mesela, 2 paket toplam 28 TL'ye geliyor. Durma yapıştır!**

*Witcher'ın ilk oyununu indirimde, ikinci oyunu da kutulu olarak almıştım. 3. oyun ek paketleriyle beraber ana oyunla aynı fiyata gelmişti indirimde. İlk 2 oyun yarım vaziyette kaldı bende, işin aslı geç kalmaktan çok oyunları tamamlamamak gibi bir huyum var, gerçi 2020 yılında yarım bıraktığım birçok oyunu tamamladım özellikle karantina döneminde.*

*Fiziksel dergiyi ben de bekliyorum, inşallah yeni yılda gerçek sayfalarda, sağlıkla görüşürüz, Witcher'da iyi oyunlar-okumalar. - N*

**Görüşürüz!**

## BioWare Sıkıntıları

Merhaba çok sevgili Oyungezer yazarları ve okuyucular. Öncelikle konuya girmeden önce umarım hepinizin sağlığı ve ailenizin sağlığı yerindedir. Uzun süredir bir okurunuz olarak geçen ay dergiyi açtım ve Selam OGZ kısmının çöle döndüğünü görünce üzüntüme hâkim olamayarak artık yazma sırası geldi dedim. Üstümde ilk kez size yazmanın heyecanı var ve giriş kısmı şimdiden çok uzun oldu bile. Her neyse, soruma geçeyim hemen:

Noyan abi bu BioWare ne olacak? Eskiden her yaptığı oyunu merakla beklerdim ve günleri sayardım fakat artık o heyecanım kalmadı maalesef. Nerde o eski Dragon Age oyunları ve Mass Effect serisi. Mass Effect 2'yi ilk oynadığım zamanı hatırlıyorum da oyunda sıkıcı tek bir an yoktu.



Özellikle finalini resmen ayakta oynamıştım acaba ne olacak diye. Aynı şey benim gözümde The Witcher 3 kadar değerli olan Dragon Age: Origins için de geçerli. Oyunda heyecan bir saniye bile durmuyordu. Seçimlerimiz önemliydi ve bu seçimleri gerçekten dikkatle yapıyorduk yancılarımızla aramız bozulmasın diye. Yine aynı şekilde KOTOR serisinin başında çok saatler harcamıştım. Artık bu heyecanı nerdeyse hiçbir oyunda alamıyorum, acaba sıkıntı bende mi diye düşünüyorum. Eğlenerek oynadığım birçok oyun var fakat eski oyunların yeri bir başkaydı sanki. Umarım Dragon Age 4 ve yeni Mass Effect'le birlikte BioWare eski günlerine geri döner ve eski oyunlarının kalitesini yakalar. Eski RYO'lara gerçekten çok ihtiyacımız var bence. Sen ne düşünüyorsun Noyan abi? Sence düzelebilir mi veya BioWare yapmasa bile eskisi gibi senaryosu gerçekten kaliteli RYO'lar çıkar mı?

Sevgilerle. *- Emre Doğan*

**O zaman sana ilk kez selamlar Emre! Bu her ay gelecek maillerinin ilki olsun! Fiziksel sağlık olarak genel olarak bir at gibi olma durumu var ama zihinsel sağlığı karıştırmayalım, o ayrı konu. Sen iki taraftan da yardırıyorsundur umarım.**

*Merhaba Emre; BioWare çok iyi bildiğim bir stüdyo değil ama Dragon Age: Origins ve Mass Effect'in ilk 2 oyunu gerçekten, hak ederek başarılı olmuşlardı. Yaptığımız seçimlerin senaryoyu etkilemesi, farklı karakterler yaratıp oyun dünyasının farklı kısımlarını görme olanağı, yan karakterlerle ilişkiler, müzik ve seslendirmelerin desteklediği yoğun atmosfer ve sorunsuz, akıcı oynanış da eklenince yıllarca akılda kalacak yapımlar olmuştu DA:O ve Mass Effect. Dragon Age: Origins'in yapımcı ekibine baktığımda, senaryo ve tasarım kısmında görevli iki yapımcının, klasik bilimkurgu ve fantastik edebiyata meraklı olup, çok sayıda ve önemli düzeyde kitaplar okumuş olduklarını gördüğümü hatırlıyorum. Oyunlar ve sanat gibi yaratıcılık isteyen alanlarda, genel olarak kitap okuyan, öğrenen, düşünen ve kendini geliştiren insan sayısının azalması kalitenin düşmesine neden oluyor bence. Hatta belki ileride, Son Jeton'a veya nostaljik kitap, dizi, müzik albümü yazılarına yazacak, 2010'lu ve 2020'li yıllardan eser-yapım bulmakta zorlanacağız.*

*Yakın döneme gelirsek, tuhaf bug'ları ve optimizasyon sorunları dışında, Cyberpunk 2077 de öykü ve atmosfer açısından hiç fena olmamış aslında. Fazla iddialı olması, 7 yıldır aşırı reklam yapması ve üç kez uzun aralıklarla çıkışını ertelemesi sonucu, bug'lı ve güçlü sistemlerde takılarak oynanması çok eleştiriye neden oldu. Beklentilerimizi yüksek tuttukça, oyunları beğenmeme, hayal kırıklığına uğrama oranımız da artıyor. Belki önümüzdeki yıllarda, daha mütevazı ve öyküsü, atmosferi daha sağlam yapımlarla da karşılaşırız diyelim. Selamlar, iyi oyunlar. - N*





**Gelecek Ayın Misafiri**

**Can Arabacı burada olacak önümüzdeki ay. Yani umarım... Shadowlands'e öyle bir gömüldü ki sormayın :)**

**Bakıyorum da neredeyse hiç Cyberpunk muhabbeti dönmemiş bu ay Selam'da. Şaşırdım vallahi :) Gelecek ay yorumlarınızı bekleriz!**





# THE GAME AWARDS 2020

## THE LAST OF US ŞOV!

ÖMER AKDAĞ



Türkiye'yi temsil eden tek jürisi olma gururunu bu yıl ikinci kez yaşadığımız The Game Awards'u kan, ter, gözyaşı, göz altı morlukları, kırık kollar ile birlikte geride bıraktık. Özet geçeyim: The Last of Us - Part II sildi süpürdü!

Etkinliğin kendisi... Fena değildi işte. Pandemi nedeniyle seyircisiz yapıldı tabii ama set prodüksiyonudur, video konferanslarıdır, yine canlı tutmayı başardılar, seyircisizliğin eksikliği pek hissedilmedi. Ve de geçen yılkinden daha az salak mobil oyun reklamı, daha az gereksiz muhabbet vardı (geçen yıl Green Day'den tiksindim yeminle). Yine de ek ıvır zıvırların oranının daha azalmasını, önemsiz gördükleri kategorileri "işte bu kategoriyi de bu kazandı" deyip geçivermek yerine az bir şey daha özenli sunmalarını tercih ederim. Her şeye rağmen geçen yılkinden daha az sıkıldım 3 buçuk saatlik etkinliği izlerken. Tabii bunda aday oyunların çok çok iyi olmasının da payı yüksek.

Hep diyorum, 2020 çok ama çok güçlü bir oyun yılı oldu. Yani mesela Yılın Oyunu adaylarına bakın: The Last of Us - Part II, Animal Crossing: New Horizons, Doom Eternal, Final Fantasy VII Remake, Ghost of Tsushima, Hades! Daha bu listeye giremeyen Ori 2'dir, Half-Life: Alyx'tir, Crusader Kings III'tür, MS Flight Simulator'dır neler neler var! O yüzden The Last of Us - Part II'nin tam 7 ödül birden kazanması ekstra büyük bir başarı.

Ama tabii The Last of Us - Part II malum... Çok tartışılan, oyuncuları bölen bir oyun oldu, dolayısıyla hem TGA öncesinde hem TGA sonrasında bol bol bozuk ses çıktı. Sony bu büyük markası ödül alsın diye TGA'ya para yediriyormuş da, vesaire de... Bir ufak TGA avukatlığı yapayım müsaadenizle.

Öncelikle elde delil olmadan bu tip ağır bir suçlamada bulunmak çok yanlış bir şey de hadi onu bir kenara bırakayım. Arkadaşlar The Last of Us - Part II, oyuncuları bölen bir oyun olmuş olabilir ama Metacritic not



ortalaması 93 kendisinin, yılın en yüksek notlu oyunları listesinde 4 diğer oyunla birlikte ikinciliği paylaşıyor. Yani oyuncular bölünmüş olabilir ama oyun kritiklerce fazlasıyla beğenildi. Ve de TGA'da oyuncuların da söz hakkı var evet ama oyuncu oylarının ağırlığı oldukça az, kazananları kritikler belirliyor. O nedenle çok da şaşırmamak, The Last of Us'ın bolca ödül kazanmasını garipsememek lazım. Oyuncular arasında yapılan seçimde de Yılın Oyunu Ghost of Tsushima seçildi, onu da not etmeden geçmeyeyim.

The Last of Us dışında Among Us'ı da tebrik etmek lazım. Genshin Impact, Runeterra, Animal Crossing, CoD: Warzone gibi büyük oyunları geride bırakarak En İyi Multiplayer ve En İyi Mobil Oyun ödüllerini alması önemli bir başarı.

En İyi Devam Eden Oyun ödülünü alan No Man's Sky da ayrı bir tebriki hak ediyor. Hani belki kötü çıkmasını ve sonradan toparlamasını ödüllendirmek yanlış diyebilirsiniz, belki haklı da olursunuz ama Hello Games'in hatasını telafi etmek, oyunu çok iyi bir noktaya taşımak için ne kadar çaba gösterdiğine de şapka çıkarmamak elde değil.

Doom Eternal, Crusader Kings III, Ori 2 gibi mükemmel oyunların ödülsüz kalması üzmedi değil ama dediğim gibi, çok fazla iyi oyun vardı bu yıl, aday oldukları kategorilerin kazananları da canavar gibi, yapacak bir şey yok.

Son olarak Twitter üzerinden yapılan oylamada en çok beklenen oyunun Elden Ring seçildiğini de not edeyim. Hiçbir şeyini görmemiş olmamıza rağmen seçilmesi oyuncuların From Software'e (geçen yıl Sekiro'yla Yılın Oyunu ödülünü kapmışlardı) ne kadar güvendiğini göstergesi herhalde.

**TLOU 2'yi sevin veya sevmeyin, ödüle boğulmasının altında farklı anlamlar aramak doğru değil.**

## ESPOR ÖDÜLLERİ

- **EN İYİ ESPOR OYUNU:** League of Legends
- **EN İYİ ESPOR OYUNCUSU:** Heo "Showmaker" Su (Damwon Gaming, League of Legends)
- **EN İYİ ESPOR TAKIMI:** G2 Esports (League of Legends)
- **EN İYİ ESPOR KOÇU:** Danny "Zonic" Sørensen (Astralis, CSGO)
- **EN İYİ ESPOR ETKİNLİĞİ:** 2020 League of Legends World Championship
- **EN İYİ ESPOR SUNUCUSU:** Eefje "Sjokz" Depoortere

## ÖDÜLLER

- **YILIN OYUNU:** The Last of Us - Part II
- **EN İYİ AKSİYON:** Hades
- **EN İYİ AKSIYON/MACERA:** The Last of Us - Part II
- **EN İYİ RYO:** Final Fantasy VII Remake
- **EN İYİ DÖVÜŞ:** Mortal Kombat 11 - Ultimate Ed.
- **EN İYİ AİLE OYUNU:** Animal Crossing: New Horizons
- **EN İYİ STRATEJİ/SİMÜLASYON:** Microsoft Flight Simulator
- **EN İYİ SPOR/YARIŞ:** Tony Hawk's Pro Skater 1+2
- **EN İYİ MULTIPLAYER OYUN:** Among Us
- **EN İYİ VR/AR OYUNU:** Half-Life: Alyx
- **EN İYİ İLK OYUN:** Phasmophobia
- **EN İYİ BAĞIMSIZ OYUN:** Hades
- **EN İYİ OYUN YÖNETİMİ:** The Last of Us - Part II
- **EN İYİ ANLATI:** The Last of Us - Part II
- **EN İYİ SANAT YÖNETİMİ:** Ghost of Tsushima
- **EN İYİ MÜZİK:** Final Fantasy VII Remake
- **EN İYİ SES DİZAYNI:** The Last of Us - Part II
- **EN İYİ PERFORMANS:** Laura Bailey (Abby - The Last of Us - Part II)
- **EN İYİ DEVAM EDEN OYUN:** No Man's Sky
- **ETKİ BIRAKAN OYUN:** Tell Me Why
- **EN İYİ MOBİL OYUN:** Among Us
- **EN İYİ TOPLULUK DESTEĞİ:** Fall Guys
- **ERİŞİLEBİLİRLİK İNOVASYONU:** The Last of Us - Part II
- **YILIN İÇERİK ÜRETİCİSİ:** Rachell "Valkyrae" Hofstetter
- **EN ÇOK BEKLENEN OYUN:** Elden Ring
- **OYUNCULARIN SEÇİMİ:** Ghost of Tsushima





**TÜR:** Macera | **YAPIM:** Fullbright | **DAĞITIM:** Annapurna | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2021

## OPEN ROADS



Fullbright ekibini tanır mısınız? Gone Home denen güzeller güzeli yürüme simülasyonunu yapan ekip dersem? İşte bu ekipten görselliği güzel mi güzel bir macera oyunu geliyor desem heyecanımı normal karşılarsınız belki. Tess Devine adındaki karakterimizin annesiyle çıktığı bir yolculuğu anlatıyor aslında oyun. Fakat bu yolculuk biraz duygusal. Aile sırları, mektuplar, günlükler ve çok daha fazlasına tanık olacağız. Görselliğin çok güzel olduğunu zaten söyledim ama bu görsel tarzla birlikte hikâye anlatımı da iyi olursa, huzur dolu bir oyun olacağı kesin. ■ CEVDET

*Yine MGS Remake veya Silent Hill göremedik. Seneye de "bu yıl gösterileceklermiş" söylentileri kesin olur.*



**TÜR:** FPS | **YAPIM:** The Initiative | **DAĞITIM:** Microsoft
**PLATFORM:** X|S, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

## PERFECT DARK

Aslında ikidir Xbox'ın kendi etkinliklerinde beklediğimiz, neredeyse son birkaç yıldır sektörün köklü firmalarından geliştirici kadrosunu toplayan The Initiative'in sonunda ne yaptığını öğrendik: YENİ PERFECT DARK OYUNUNU YAPIYORLARMIŞ! Normalde Rare'in markası olan Perfect Dark'ı en son 2005'te, Xbox 360'ın çıkışında Perfect Dark Zero'yla görmüştük ve 15 yıllık bir bekleyişten sonra bu markayı ve ana karakter Joanna Dark'ı tekrar görmek inanılmaz bir sürpriz oldu. TGA'de gösterilen sinematik fragmanın yanı sıra Santa Monica'da kurulmuş The Initiative'in geliştirici ekibiyle de oyun hakkında yapılan bir röportaj yayınlandı ve şimdiyse işin en can sıkıcı kısmı kaldı: Çıkış tarihi beklemek. ■ SABRİ

**TÜR:** Aksiyon | **YAPIM:** BioWare
**DAĞITIM:** Electronic Arts | **PLATFORM:** -
**ÇIKIŞ TARİHİ:** -

## MASS EFFECT

BioWare'in son yıllardaki başarısızlıkları, Electronic Arts'ın firma üzerinde gün geçtikçe artan etkisi, çok önemli isimlerin stüdyodan ayrılması, Mass Effect: Andromeda ve Anthem gibi kötü örnekler üzerine yeni bir Mass Effect duyurusu kimi heyecanlandırabilir ki?

Tabii ki beni! Bakınız burası çokomelli, Bioware de bunun elindeki belki de son fırsat olduğunun farkında ve olabilecek en iyi Mass Effect oyunuyla karşımıza çıkacaklarına inanıyorum ben. Gösterilen tadımlık fragmanda Liara'yı görmek, bu yeni oyunun orijinal üçlemenin sonrasını konu alacağını gösterdi bile. Tamir edilen, hatta yenisi inşa edilen kütle röleleri, reaper kalıntıları derken Shepard da bir yerlerden hortlarsa şaşırmayalım. ■ ESER



**TÜR:** RYO | **YAPIM:** BioWare | **DAĞITIM:** Electronic Arts
**PLATFORM:** - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

# DRAGON AGE 4

Asla gelmeyecek değil mi... Böyle ufak teaser yayınlaya yayınlaya 50 yıl geçirecekler, ben de 50 yıl boyunca masamı kemirmeye devam edeceğim...

Yeni fragmancık masamdaki kemirtiyi daha da derinleştirdi. Varrick anlatıyor mesela, yanındayım aslanım diyor, bromuzu ekipte yeniden görmek güzel olacak. "Seçilmiş kişi, büyülü el falan yok, beklenmedik bir kahraman var" diyor. Seçilmiş kişi olmaktansa hiçkimse olmayı tercih ederim zaten kesinlikle bir oyunda, güzel haber. Tevinter'den 1-2 manzara gördük. Adamların dünyanın geri kalanına tepeden bakması boşuna değilmiş, resmen fantastik dünyada cyberpunk şehir kurmuşlar. Ve de tabii Solas. Üzülüyorum adamı her gördüğümde, dövmek istemiyorum, çok kaşınmaz oyunda inş. ■ ÖMER





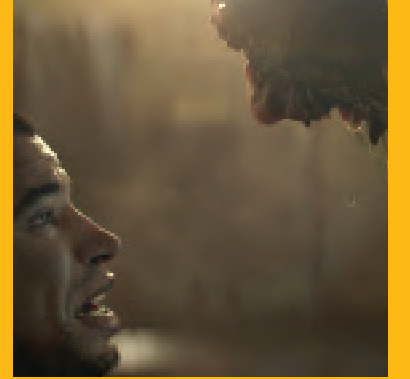
**TÜR:** Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Hazelight | **DAĞITIM:** Electronic Arts
**PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 26 Mart 2021

# IT TAKES TWO

İşte tam sevgilinizle oynanacak bir oyun. Tabii arkadaşınız veya kardeşinizle de olur ama kesin olan şu ki bu oyunun tadı iki kişiyle çıkar. Bir büyüyle oyuncak bebeklere dönüşen ilişkisi sorunlu çift Cody ve May'i yöneteceğimiz oyunda Dr. Hakim isimli bir kitap da yol göstericimiz olacak.

Bölümler eğlenceli platform bulmaca tarzındalar ve geçmek için bir ekip şeklinde hareket etmemiz gerekecek. Önceki Josef Fares oyunlarını oynayanlar onun bu iki kişilik maceralara takıntılı olduğunu (Brothers: A Tale of Two Sons ve A Way Out) bilirler. Adamımız burada hem dağılan ilişkilerini düzeltmeye hem de normale dönmeye çalışan bir çiftin eğlenceli ve renkli macerasını anlatacak. Fragmandan bile gayet keyifli görünen It Takes Two önümüzdeki yılın en pozitif oyunu olmaya şimdiden aday. ■ EREN E.



**TÜR:** Korku | **YAPIM:** Striking Distance
**DAĞITIM:** Krafton | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022

# THE CALLISTO PROTOCOL

Dead Space gibi müthiş bir korku oyunu serisinin yaratıcısı Glen Schofield, yeni stüdyosu Striking Distance'la aynı türe geri dönme hazırlığında. The Callisto Protocol'de Jüpiter'in aylarından biri olan Callisto üzerinde bulunan Black Iron hapishane kolonisine gidecek ve kendisini uzaylı istilasının ortasında bulan bir mahkûmu canlandıracağız.

Oyunun en ilgi çekici yanıysa PUBG evreninde geçiyor olması, sadece birkaç asır ileriye giderek bu evrenin 2320 yılındaki haline tanık olacağız. Schofield "bugüne kadar yapılmış en korkutucu oyunu yapacağız" diyor, seceresine bakınca da insanın inanası geliyor. ■ ESER





**TÜR:** Roguelike | **YAPIM:** Amplitude Studios | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

## ENDLESS DUNGEON



Şimdi iki farklı grup için iki farklı şey söyleyeceğim. Strateji hayranları: Endless Space pek ilgimi çeken bir marka değil. Rougelike'çılar bu da sizin için: Dungeon of the Endless'ı oynamadım. Ama ne yapayım Dungeon of the Endless çok fazla stratejik öğelere sahipti.

Endless Dungeon, önceki oyuna nazaran strateji anlamında biraz daha kırpılmış, daha roguelike bir oyuna benziyor. Farklı karakterlerin, farklı özelliklere ve yeteneklere sahip olduğu takım bazlı bir oynanış içeriyor. Dürüst olayım, bu da ilgimi daha çok çekiyor. ■ CEVDET



**TÜR:** Aksiyon | **YAPIM:** Turtle Rock | **DAĞITIM:** Warner Bros. | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Haziran 2021

## BACK 4 BLOOD

Ve nihayet sevenleri Left 4 Dead 3'e kavuşuyor! İsminin farklı olduğuna bakmayın, Left 4 Dead 3 dememin tek sebebi de isim benzerliği değil ayrıca. Oyun ilk Left 4 Dead'i yapan, o dönem Valve'a dâhil olan, sonrasında yine ayrılan ama Left 4 Dead 2 için de çalışmış olan Turtle Rock Studios'a ait. Evolve da güzel oyundu zaten, 2K'in paragöz satış politikası yüzünden kaynadı. Umarım Back 4 Blood'ın yayıncısı Warner'dan da benzer hamleler gelmez.

Neyse efendim, Back 4 Blood'da her şey Left 4 Dead gibi. Biz 4 kişilik bir ekibiz ve zombi sürüleriyle, farklı farklı zombi çeşitleriyle kapışa kapışa ilerliyoruz. Tek kişilik de oynanabilecekmiş ama kim neden öyle bir şey yapar bilinmez. Zombi sayıları ve çeşitleri şimdilik iyi görünüyor, Unreal 4 motoru da şık. Karakterlerimizi biraz itici ve klişe buldum aslında, pek sempati besleyemedim kendilerine ama tek fragmandan da belli olmaz tabii. Hem bu kadar aksiyon varken çok önemli olmayabilir de zaten karakterlerin sempatik olup olmaması. ■ ÖMER

**TÜR:** Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Digixart
**PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2021

## ROAD 96

Bir oyunu merak etmek için şu ibare yeterdi benim için: Valiant Hearts ve Memories Retold'un yapımcılarından... Eh yetti de zaten. Tanıtım videosunda bu yazıyı görür görmez oturuşumu değiştirdim yahu, daha ne diyeyim!

Open Roads için söylediğim şeylerin aynısını söyleyeceğim: Çok güzel görsellik ve hikâye. Fakat hissettirdikleri şeyler asla aynı değil. Open Roads'ta huzur bulurken Road 96'da heyecanlandım. Hele ki "Özgürlük için bir sürü yol var, sen hangisini tercih edeceksin?" yazısını gördükten sonra... ■ CEVDET



**TÜR:** Sandbox | **YAPIM / DAĞITIM:** Wildcard | **PLATFORM:** - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022

## ARK 2

İşte beklenmedik ve güzel bir haber. Son derece popüler dinozorlu teknolojili sandbox hayatta kalma oyunu Ark devam oyununa kavuşuyor. Hem de ilk oyuna binlerce saatini gömmüş Vin Diesel'li bir şekilde! Hatta ve hatta David Tennant, Gerard Butler, Elliot Page, Russell Crowe'lu bir şekilde.



Devam oyunu dedim ama aslında o daha belli değil. İlk oyunun geçmişinde de olabiliriz geleceğinde de ama ilk oyunla bağlantı tahminen çok da güçlü olmayacaktır. Çünkü öncelikle bu kez dünyada değiliz, tuhaf ve çok güzel bir faunaya sahip farklı bir gezegendeyiz. Dinozorlarla ve orkumsu tiplemelerle didişeceğiz.

Sinematik fragman sanki Horizon'ınmsı bir aksiyon/macera hissi vermiş olabilir ama yanıltmasın, bu yine tıpkı ilk oyun gibi bir sandbox hayatta kalma oyunu olacak, dümdüz hikâye ilerletmeli bir şey olmayacak (bildiğimiz kadarıyla). Hikâye yine kenardan kenardan akacak ve Vin Diesel de tahminen danışman gibi bir role sahip olacak. Bakalım bakalım, daha 2022'ye çok var. ■ ÖMER

**TÜR:** Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Hazelight | **DAĞITIM:** Electronic Arts
**PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 26 Mart 2021

## EVIL WEST

Elimizde çok gaz ve güzel bir kovboylu vampirli fragmandan fazla bir şey yok aslında ama hem bu fragmanın gazıyla hem de yapımcıların Shadow Warrior'ları yapanlar olduğu bilgisiyle beklentilerim hiç az değil. Yine hastalıklı bir aksiyon görebiliriz. ■ ÖMER



## YAKUZA'LARIN GERİ KALAN OYUNLARI XBOX VE PC'YE GELİYOR

Xbox kullanıcılarının herhalde en çok çektiği dertlerden biri seri olan oyunların sadece bir ya da iki tanesini alıp geri kalanlarını oynayamamak olsa gerek. Özellikle Japon oyunlarında çok gördüğümüz bir durumdu bu ve Yakuza'ların da böyle olacağından neredeyse emindim. PC oyuncuları da keza bayağı uzun bir süredir bekliyordu fakat Ocak ayının sonunda bekleyişimiz sona eriyor. Yakuza Remastered Collection (3-4-5) 28 Ocak'ta, Yakuza 6: The Song of Life da 25 Mart'ta Xbox'a ve PC'ye geliyor. Bunun yanı sıra tıpkı diğer Yakuza oyunları gibi bu oyunlar da hem PC hem de Xbox için Game Pass'ten çıkış gününde erişilebilir olacak ve isterseniz Steam'den de alabileceksiniz. Sega'nın son dönemlerdeki Xbox ve PC desteği umarım diğer oyunlarına da yansımaya başlar. ■ SABRİ



**TÜR:** DVO | **YAPIM / DAĞITIM:** Pearl Abyss | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Kış 2021

## CRIMSON DESERT

Asya kökenli oyunların yükselişi sürüyor sürmesine de canına yandığımın çekik gözlüleri şu über grafikli oyunlarını hep DVO yapıyorlar ona kılım biraz sadece. Zira yine Pearl Abyss'in geliştirdiği Black Desert'ı oynamışsanız oyunun ne denli grind ve mikro ödeme üstüne kurulu olduğunu bilirsiniz. Yine aynı sularda yüzeceğini tahmin ettiğim ve Pywell dünyasında geçecek olan yapım aynı zamanda Black Desert'ın öncesinde konumlanıyor ama aradaki zaman farkı çok olduğundan onunla çok az bağlantıya sahip olacakmış.

Uzunca süren fragmanda Game of Thrones ve Skyrim kırması ortamları ve başroldeki Macduff'ı görüyoruz bolca. Bu arkadaş bir paralı asker ve çevresine topladığı yoldaşlarıyla işini yürütüyor ki oyunun mekaniklerinden bir kısmı da savaşlarda bu yoldaşları kontrol etmek üzerine kurulu zaten. Oyun daha hikâye odaklı olacak gibi göründüğünden ben Genshin Impact tarzı bir yaklaşım bekliyorum yoksa diğer türlü yine aşırı grind'a bağlayan sıkıcı bir DVO'ya dönüşür. Grafikler müthiş ve yeni nesil hissiyatını epeyce veriyor, yerlerde sürünen kare oranıysa çıkışta düzelecektir kuşkusuz.

Dünyada serbestçe gezerken insanlar dışında pek çok ırkla da karşılaşıp, dağlara istediğimiz gibi tırmanıp ejderhalara binebileceğiz. Boss tipi düşmanlarla kapışmalarımızsa Dragon's Dogma'yı andırıyor ki bu iyiye işaret. Bir de kılıcımızla düşmanların kafasına gözüne yıldırım indirme kısmı var tabii ki ve diğer tüm saldırı efektleri gibi bol partiküllü ve cafcaflı duruyor kendisi. ■ EREN E.

# BU AY NE OLDU?

Şaka maka bir yılı daha devirdik değil mi? Şöyle geriye dönüp baktığımızda 2020'yi hiç de güzel sözlerle anmayacağımız kesin, umarım 2021 bundan çok daha farklı (iyi yönde tabii) bir yıl olur, çok daha güzel haberler alır, çok daha güzel anılar biriktiririz. Oyun dünyası da 2020'ye bir an önce veda etmek ister gibiydi bu ay, öyle çok da ahım şahım şeyler olmadı. Artık darısı bu yeni yıla...

**ESER GÜVEN**

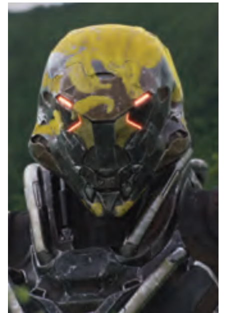



**1** KFC Haziran ayındaki PlayStation 5 duyurusunun ardından "boş verin bu işleri, konsolun kralı geliyor" tadında bir paylaşım yaparak oyun oynarken tavuk da ısıtabileceğimiz bir konsol göstermişti. Hepimiz bunun bir espri olduğunu sandık ama o konsol gerçekmiş! Cooler Master işbirliğiyle geliştirilen KFConsole ile ellerimiz yağlı yağlı oyun oynama keyfi yaşayacak, gamepad'leri batıracak, sonra da parmaklarımızı yalayacağız. Harika bir düşünce.

**2** Electronic Arts bir son dakika çalımıyla Codemasters'ı, Take-Two'nun elinden kaptı. Take-Two'nun satın alma işlemlerine başladığını açıklamasının ardından harekete geçen EA, tam 1.2 milyar dolar karşılığında Codemasters'ı eline geçirmiş oldu. Bu anlaşmayla birlikte EA'in Need fo Speed, Burnout ve Real Racing gibi yarış oyunları serilerine Formula One, Dirt, Grid ve Project Cars da eklendi. EA ile Take-Two'nun oyun fiyatları veya mikro ödeme yönünden birbirinden pek farkı yok, o yüzden olan biz oyunculara oldu bence.




**3** BioWare olur da, deprem olmaz mı? BioWare genel müdürü Casey Hudson ve Dragon Age'in baş yapımcısı Mark Darrah birer mesaj yayınlayarak beklenmedik bir şekilde BioWare'den ayrıldıklarını duyurdular. Her ikisi de aslında satır aralarında EA'in BioWare üzerindeki hakimiyetinden memnun olmadıklarını hissettirmeye çalışmışlar ama EA yönetimi bunları dikkate alır mı, hiç sanmıyoruz.






**4** EA Play'in bu ay içinde PC için Game Pass'e eklenmesini bekliyorduk ama evdeki hesap çarşıya uymadı ve Microsoft, EA Play'le 2021 içerisinde buluşacağımızı açıkladı. Konsol tarafında oyuncular EA Play oyunlarını rahatça oynarken, PC için neden böyle bir erteleme yaşandı, sebebi belli değil. Bari zamlı fiyatı da bir süre geri alsaydınız.

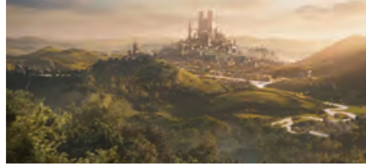
**5** Football Manager oyun dünyasının bir numaralı menajerlik oyunu, sadece oyuncular değil teknik direktörler ve kulüp yöneticilerinin de takip ettiği, yeri geldiğinde yetenek avına çıktıkları bir oyun. Oyunda futbolcuların istatistikleri çok önemli, bu yüzden bazı futbolcuların menajerleri Sports Interactive'e "rüşvet verelim, istatistiklerimizi yükseltin" şeklinde tekliflerle geliyormuş! Bari buraya bulaştırmayın şu pisliği.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr




**6** Geçtiğimiz ay büyük bir veri sızıntısıyla vurulan Capcom, Resident Evil Village'in senaryosunun sızmasına da engel olamadı. Eğer sızıntı yüzünden senaryoda değişikliğe gidilmesine karar verilirse oyunun geliştirme süreci de bundan etkilenecek, çıkışı da gecikecek. Siz siz olun, bu oyunun zevkini şimdiden kaçırmak istemiyorsanız internette senaryo sızıntısı haberlerine pek fazla tıklamayın.

**7** Remedy Entertainment'ın kıdemli yazarlarından ve hikâye ekibinin başı olan Anna Megill, 2021'den itibaren Playground Games'te görev yapmaya başlayacağını açıkladı. Megill'in Playground'a geçme sebebiyse Fable! Yeni Fable oyunundan beklentiler gün geçtikçe büyüyor ama Cyberpunk 2077 örneği bize fazla hype'ın iyi bir şey olmadığını çok iyi öğretti.



**8** Bu ay duyduğumuz haberlerin herhalde yarısı Cyberpunk 2077'ye aitti. Kaç kez ertelenen oyunun yine de hatalardan tam arındırılmadan piyasaya çıkışı, erken inceleme kopyalarının belli kesimlere belli şartlar altında sunulması, konsol versiyonlarının oynanamaz halde oluşu, Sony'nin oyunu PS Store'dan kaldırması, konsol oyuncularına oyunu koşulsuz iade hakkı verilmesi, yatırımcıların 'bizi kandırdınız' diyerek stüdyoya dava açma aşamasına gelmesi, kalıcı olarak bozulan kayıt dosyaları vs vs derken yılın son ayının haberlerine de damgasını vurmayı başardı Cyberpunk 2077.

**9** Netflix, The Witcher dizisinin gördüğü ilgiden çok memnun ve gözünü yine yükseklere dikmiş durumda. Bethesda'yla görüşmelerini sürdüren Netflix'in The Elder Scrolls'u konu alan bir dizi için düğmeye bastığını öğrendik bu ay. Hem de The Witcher'dan daha büyük ve daha kapsamlı bir dizi planlanıyor. The Elder Scrolls evreni o kadar büyük ki, anlatmaya nereden, nasıl başlayacaklar, büyük merak konusu.





**10** World of Warcraft: Shadowlands sadece 24 saat içinde 3.6 milyon satışa ulaşarak "tüm zamanların en hızlı satan PC oyunu" olduğunu ilan etti. Bu açıklamanın etkisi sadece bir gün sürdü çünkü CDPR da Cyberpunk 2077'nin çıkış günü içerisinde PC'de 4.72 milyonluk bir satış rakamı açıkladı. Kolay kolay kırılacak bir rekor değil gibi, ne dersiniz?

**11** GoG, Red Candle'ın tartışmalar yaratan ve Steam'den kaldırılan oyunu Devotion'ı yayınlayacağını duyurdu ve bu duyurunun üzerinden birkaç saat geçmeden 'oyuncuların tepkisi' üzerine bundan vazgeçtiklerini açıkladı. Burada 'oyuncu tepkisi' ile kast ettiklerinin Çin'den gelen baskı olduğunu anlamamak için saf olmak lazım tabii. Her fırsatta sansüre, DRM'ye vs. karşıyız diyen GoG'un bu hamlesinin bir kara leke olduğunu söyleyebiliriz.






CAN ARABACI

# DIABLO: IMMORTAL

## Legendary cep telefonlarınızı kuşanın

Yüzünü ekşittiğini görebiliyorum sevgili okur. Hatta "Eheh, don't you guys have phones?" dediğini de duyabiliyorum. Ancak gel şimdi *Diablo: Immortal*'ın duyuruluşundaki talihsizlikleri bir kenara koyalım. Evet, herkes *Diablo IV*'ü beklerken Blizzard'ın *Immortal*'a sahne ışığı vermesi yanlış bir karardı. Evet, sonrasında oyunu PC'ye getirip getirmeyecekleri sorulduğunda "Niye ki, telefonunuz yok mu?" diye cevaplamaları tam bir tüy dikme anıydı. Ama bu gerçekten de oyunun kötü olduğu anlamına gelmiyor. O yüzden gel, ben sana oyunu uzuuun uzun test ederek edindiğim izlenimleri anlatayım direkt.

En baştan yüreklere su serpeyim: *Diablo: Immortal* sulandırılmış bir NetEase oyunu klonu değil. İki yaratık kesip üçüncüsünü kesmek için 15 dakika beklemenizi şart koşan, beklemek istemiyorsanız kredi kartınızı ekrana yapıştırmanızı talep eden bir oyun da değil. *Diablo: Immortal* tam anlamıyla bir *Diablo* oyunu. Ve mobil. Üstelik oynaması ücretsiz.

Hani birkaç sene önce *Diablo III*'ü konsollara uyarlarken çok temiz ve rahat bir adaptasyon ortaya çıkartmıştı ya Blizzard, aynısını mobile geçişte de yapmışlar. Daha önce bir kere bile *Diablo* oynadıysanız her şey müthiş kolay ve net. Sol taraftaki yuvarlakla karakteri kontrol ediyorsunuz; sağ tarafta yetenekleriniz var. Yaklaşık 5 dakika içerisinde "Aa, Demon Hunter'la aynı anda hem ateş edip hem hareket edebiliyorum!" diye çılgınca katliam yapmaya başlıyorsunuz. Oyun hem ihtiyacınız olan her şeyi açıklama konusunda hem de anlaşılır bir şekilde ekrana yerleştirmede on numara iş çıkartmış. Olumlu anlamda şaşırmaya hazırlayın kendinizi.

### Deckard Cain mi o?

Oyuna Wortham adındaki bir kasabada başlıyorsunuz ve sizi karşılayan ilk karakterlerden biri de Deckard Cain'in ta kendisi. "Aa, ama kelebek abla..." diyorsanız, bir durun! *Immortal* ikinci ile üçüncü oyun arasında geçiyor ve üzerinize tanıdık karakter atma konusunda da elini hiç korkak alıştırmıyor. Daha başlarda *Diablo II*'nin Necromancer'ı Xul'la karşılaşıyoruz mesela; ileride bir noktada *Diablo III*'teki canon sayılan Demon Hunter Valla'yla yollarımız kesişiyor. Akara, Kashya, Flavie gibi *Diablo II*'den hatırlayabileceğiniz dostlar yine maceramıza ortak oluyor. Düşmanlar cephesinde de serinin müdavimlerinin sırıtarak anımsayacağı tonla isim var. Leoric'in düşman olarak yer almadığı bir *Diablo* oyunu belli ki düşünülemiyormuş, zira kendisi burada yine var (bu sefer atını da yanında getirmiş). Yine *Diablo II*'de Forgotten Tower'da rün için mahzenini yağmaladığımız The Countess burada başımıza tekrar musallat oluyor. Ha, bir yerde de geçmişe ufak bir bakış attığımız sırada Tal Rasha ve Zoltun Kulle'yle birlikte Baal'ın Soulstone'a hapsedildiği anı *oynuyoruz*. Sırf şu sonuncusu bile beni fazlasıyla ihya etti, hatta *Diablo III*'ün sunduğu çoğu şeyden daha çok heyecanlandırdı sanırım. Kaldı ki sinematiklerin, seslendirmelerin ve müziklerin kalitesi gerçekten de mobil bir oyundan beklemeyeceğiniz seviyede. Mobil arayüz tuşlarını saklayıp "Bakın *Diablo III*'e yeni ek paket geliyormuş" diye göstersem zerre yadırgamazsınız (hele ki karakter modellerinin *Diablo III*'ten fersah fersah yüksek çözünürlüklü olması da bir yandan çok acı).

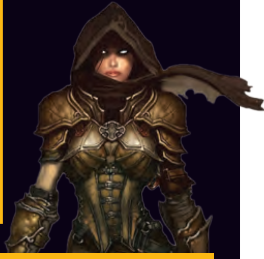
Biliyorum, yereyim istiyorsunuz aslında ama genel olarak *Diablo III*'ten iyi yaptığı bir sürü şey var *Immortal*'ın. Halihazırda neyin çalışıp neyin çalışmadığını bildiğinden farklı deneyler yapmışlar, eldeki sistemleri geliştirmişler... Mesela Bounty'ler. Günde 12 tane Bounty toplayıp yapabiliyorsunuz. Normal *Diablo III*'te bir yerden sonra beyin eriten bir aktivite hâline gelen Bounty sistemi burada canınıza okumayan, kısa ve hızlı bir aktivite olarak yer alıyor o sayede. Yine *Diablo III*'te arada Stash'te sakladığımız sayısız Legendary'nin arasında Varyemez Amca gibi dalıp yüzerken burada çok daha nadir Legendary buluyoruz. Ancak bulduğumuz zaman çok daha kıymetli geliyor; uzun süre kullanıyoruz. Hatta işe yararlılığı azaldığı noktada bile eşyaları "geliştirerek" daha iyi hâle getiriyoruz. *Diablo III*'te sürekli bir eşya devinimi olduğundan bir yerden sonra eldeki eşyaları Identify etme ihtiyacı bile hissetmiyorduk bazen; bu şekilde olması daha bile hoşuma gitti.

Bir diğer endişe verici durum... Oyundaki mikro ödemeler. Kork-

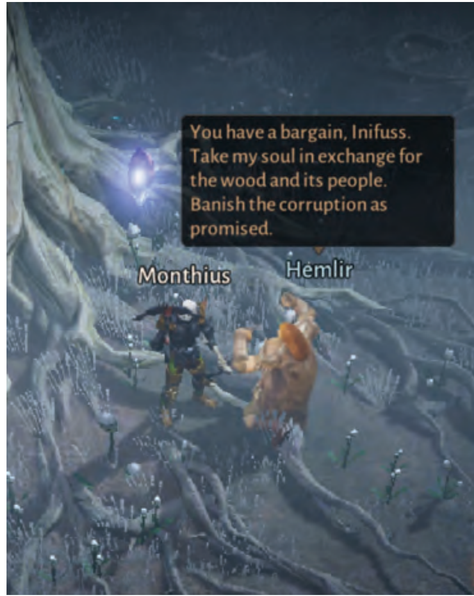
## YENİ CEP TELEFONUNUZ YOK MU?

Diablo: Immortal için ilk duyurulduğunda ön kayıt yaptıranların bir kısmı geçtiğimiz haftalarda büyük bir hayal kırıklığına uğradı; zira önceden minimum gereksinimlere uyan cihazlardan bazıları artık desteklenmemeye başlandı bir anda. Tahmin edebileceğiniz üzere bu da internette tonla "Ne yani, yeni cep telefonunuz yok mu?" şakasına yol açtı. Blizzard'sa bir süre sessiz kaldıktan sonra Teknik Alfa'nın başlamasıyla birlikte bu konudaki suskunluğunu bozdu. Evet, gerçekten de Diablo: Immortal'ın minimum gereksinimleri artmıştı. Ancak Teknik Alfa'da alacakları veriler doğrultusunda daha geriye dönük eski telefonlarda da optimizasyon yapmaya uğraşacaklarını da eklediler bir yandan. Yani telefonunuz şu an için desteklenmiyor gözükse de umudunuzu kaybetmeyin; çıkış sırasında en düşük gereksinimler tekrar düşmüş olacak muhtemelen. Şu an için açıklanan, Teknik Alfa'da oynayabilmek için gereken minimum gereksinimler şöyle:

| ANDROID | APPLE |
|---|---|
| CPU: Snapdragon 710 / Hisilicon Kirin 810 ya da üstü | iPhone 8 veya üstü |
| GPU: Adreno 616 / ARM Mali-G52 ya da üstü | Versiyon: iOs 12 veya üstü |
| RAM: 2 GB Ram ya da üstü | |
| Versiyon: Android OS 5.0 (Lollipop) ya da üstü | |






mayın, Legendary kredi kartınızı kuşanmanıza gerek yok; tutup da oyunun en iyi Legendary'lerini para basıp satın almıyorsunuz. Oyunun tüm hikâye içeriği ve karakterleri bedava kalmaya devam edecek Blizzard'ın açıkladığına göre. Oynadığım süre içerisinde gördüğüm, satın alabileceğiniz ya da almak isteyebileceğiniz iki önemli şey var: İlki Battle Pass. Henüz alfa'da "ücretli" kısmı aktif değildi ama gördüğüm üzere bolca Legendary Crest, Gem, Honor vb. birimler kazanabiliyorsunuz o kısımda. İkincisiyse doğrudan Legendary Crest'lerin kendisi. Bu Crest'ler endgame içeriği olan Elder Rift'lere modifiye özellikler ekleyerek Legendary Gem düşme şansını da garantiliyor. Normal oynayarak da elde edebiliyorsunuz ama çok nadir karşınıza çıkıyor şu an gördüğüm üzere. Özetle eğer "Elder Rift'te dünya derecesi yapmayı kafaya koydum" demiyorsanız beş kuruş harcamadan hikâyeyi görmek ya da casual bir şekilde takılmak mümkün. Yine de keşke en azından normal oynayışla da düşen Legendary Crest oranını biraz daha arttırsalarmış, böylece istiyorsak daha çok oynayarak o aradaki boşluğu kapatabilseymişiz. Ben üzerime düşeni yaparak yapımcılara bu yönde geri bildirim verdim ancak son hâli ne olur, orasını çıktığında göreceğiz...

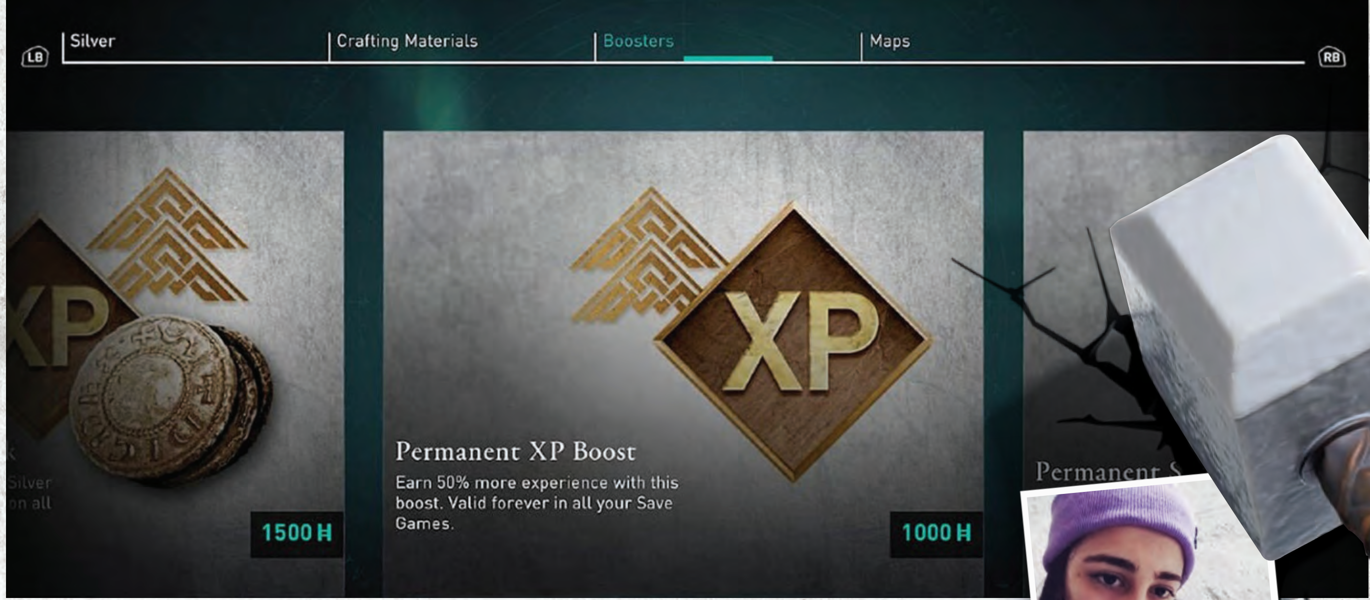
Teknik Alfa'ya bakacak olursak çıkışı çok da uzak gibi gözükmüyor *Immortal*'ın. Tahminimce Şubat ayındaki BlizzConline'da çıkış tarihini alırız, kısa bir süre sonra da çıkışını yapar gibi geliyor bana. *Diablo IV*'ün yolunu gözlerken *Diablo*'ya dair keyifli bir şeyler oynamak istiyorsanız şimdiden gözünüzü *Immortal*'a çevirin, telefonunuz yoksa tez zamanda edinmeye bakın derim...

## SINIFLAR

Diablo: Immortal'da Diablo III'teki neredeyse tüm sınıflar olacak. Barbarian, Wizard, Monk ve Demon Hunter şu an alfada da açık ve oynanabilen karakterler. Bunlara bir noktada Crusader ve Necromancer da eklenecek. Witch Doctor'un oyunda olmaması konusunda... çeşitli teoriler var. Mesela Çinli NetEase oyunun geliştirilme sürecinde Blizzard'ın ortağı olduğu için siyahi bir karakter olan Witch Doctor'ın Çin'de popüler olmayacağı düşünülerek oyundan çıkartılması gibi... Umuyoruz ki sebebi bu değildir ve ileride eklenecek karakterlerden biri olur.

Bu karakterlerin yetenekleri Diablo III'e göre sayıca daha az olsa da nitelik olarak ondan daha bir öne çıkıyorlar. Demon Hunter'lar hareket ederken ateş edebiliyor, Wizard'lar çeşitli büyülerle kombo yapabiliyor (Ice Crystal + Disintegrate kombosu Disintegrate'in ışınını kristal üzerinden yansıtarak çok daha geniş alana yayıyor mesela) vs... Ayrıca karakteri yaratırken kısıtlı olsa da kişiselleştirme seçenekleri var ve cinsiyet başına iki farklı tipten birini seçebiliyorsunuz kendinize.

**TÜR:** Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Blizzard / NetEase | **DAĞITIM:** Blizzard | **PLATFORM:** Android, iOS | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -




# ASSASSIN'S CREED: VALHALLA

**AYIN EZENİ:**
GÜLHİS CANPOLAT

Assassin's Creed serisi hakkında "hem severim, hem döverimci" olduğumu fark etmişsinizdir sanıyorum. Hâlâ Valhalla'nın üstünden neden çok sevdiğimi açık açık anlatabileceğim kadar vakit geçmedi ama ezmek istediğim konular hikâyeyle alakalı değil. O nedenle, oyun taşlama şapkalarımızı takabiliyoruz.

Valhalla'yı böyle 80 saatte falan bitirdim, oyunun başından sonuna kadar aynı baltayı kullandım. Abi yok! Yani baltayı değiştirmem için bir sebep yok! Oyun bana bu sebebi vermiyor! Oyundaki loot'lar gerçekten çok saçma. Ben olmuşum 160 seviye, kale yağmalıyorum, bana çıkıyor sıfır seviye kalkan. Abi neden sıfır seviye??!! NEDEN KALKAN??!!!! Koca kale ya?! Gidiyorum bilmem kaç seviye düşman kesiyorum ki sırtından zırhını alayım; zırh orta seviye, ben 270 seviyeyim. Bruh yani.

Hayır, işin daha da kötü yanı, zırh ve silahların seviyesini geliştirmek için kullanılan nikel, tungsten, vesaire gibi şeyler gerçekten çok az. Az abi, bildiğin ekmek karnesiyle dağıtıyorlar. Sandık açıyorum içinden bir tanecik bakırcık çıkıyor. Ben bununla şu anda kullandığım baltayı mı geliştireyim, yoksa 15 saat önce, "balta hantal kalıyor, şu kılıca bir çekidüzen versek de kullansam" diye kenara ayırdığım kılıca mı yatırım yapayım? Ne yapayım ben?!

## Pantolonu beceriksiz terziye bırakmışım hissiyatı...

Hadi her şeyi gıdımla veriyorlar, bari kuul görünüyorum, ona sayayım de mi? HAYIR. HA! YIR! Abiler, gözünüzü seveyim, biz Odyssey'de falan ne güzel nasıl istersek öyle görünüyorduk, burada neden sürpriz stil değişimleri yaşıyoruz? Kimin fikriydi bu?!

Öf var ya, bir pelerin bulmuştum. Simsiyah. Kapüşonunda gene siyah işlemeli Assassin's Creed amblemi var. Fiyakalı fiyakalı geziyorum. Dedim ben bu pelerine yatırım yaparım kardeşim. Bir seviyesini yükselttim, oğlum pelerin lacivert üstüne kırmızı işlemeli oldu. LACİVERT ÜSTÜNE KIRMIZI! Ben şoklardayım. Bir burhan içindeyim. Bu ne?! Bu nasıl tatsız bir oyun mekaniği? Üstüne bir de zaten seçemiyoruz zırhın görüntüsünü kafamıza göre. Bir zamanların liseli ceketleri gibi görünen pelerinimle kaldım öyle.

## İlla paramızı alacaksınız yani!!

Bir başka yakınmalık Allahsızlık da yakın zamanlarda güncelleme yoluyla geldi. Valhalla ilk çıktığında düşmanlarda "level scaling" yani sizin seviyenize göre zorluk ayarlaması yoktu. Planınız "ben Eivor'umu kasıcam, düşmanlara tek atıcam" mı? Gayet makul, istediğin gibi oyna kardeşim.

Sonra bunu zırt diye kaldırdılar. Oğlum. Ben bütün efsanevi hayvanları, mitik canavarları falan bekletmiştim hikâyeyi bitireyim diye. Siz n'eylediniz?! Bittim lan ben. Ben 400 seviye olsam kaç yazar, oyun zırt diye çekiyor hayvanı 398 seviyeye. Oğlum benim planım bu değildi hiç. Böyle güncelleme mi olur?

Tak. Aynı gün Ubisoft Store'a "XP Boost" satın alma özelliği geldi. Ulan Ubi. Tabii incelemeler çıktı, herkes yazdı döktü, yapıştır can satın almayı. Alkışlıyorum. Bir efso kurt kesemedik gene senin yüzünden.

**Sırf XP Boost satmak için yapılan bu çakallığı bir kenara yazdık Ubi!**






# THE GAME AWARDS ADAYLARINDAKİ GARİPLİKLER

Tartışma kültürünü bilen kişilerle sohbet edip tartışmak kadar keyif veren çok az şey var bence. The Game Awards'ın gelip çatması da bu konudaki düşüncelerimi pekiştirdi. Bizim gibi kılı kırk yaran jürilerde "Hangi oyunlar aday olmalı?" ile başlayan tartışma rüzgârı "Hangi oyun ödül almalı?" sorusuna evrildiği zaman bu rüzgâr resmen kasırgaya dönüşebiliyor. Fakat kimi jüriler bu tartışma ortamından kaçıyor gibi geliyor bana. Bunun da sebebinin "ismi güzel olan oyuna bas geç" mantığı olduğunu düşünüyorum. Bu bir suçlama değil, yanlış anlamayın, biz sezgi sadece.

Bunlar belki de hep sorgulanıyordu fakat en çok 2020 senesinde sorgulanması tesadüf değil. Hayır, pandemi vardı da şov o yüzden kötü oldu gibi bir bahaneyi kabul etmiyorum. Çünkü sorun o gün yayında izlediğimiz şeylerde değil, bizzat ödüllerin kendisinde. Bu konuda da en sağlam örneğim "yılın" mobil ve multiplayer oyunu ödülünü alan Among Us. Bu oyun 2018'de çıkmaması yetmiyormuş gibi şu zamana kadar en köklü güncellemesini 12 Kasım 2019'da aldı. Bir diğer deyişle 2019'dan Aralık 2020'ye kadar aynı oyunu oynadık. Peki 2018 ve 2019'da ödüle layık görülmeyen oyun neden birdenbire aynı formda olmasına rağmen 2020'de jüriler tarafından adaylığa ve ödüle layık görüldü? Biz "en iyileri" mi seçiyoruz "en popülerleri" mi?

"Şu oyun ödülü hak etmedi, şu oyun etti" öznel bir tartışma konusu. Fakat Among Us'ın bu durumu pek de öznel sayılmaz. Kendimi tekrar ediyorum sürekli ama bir kere daha hatırlatmak istiyorum: Among Us 2018'de çıktı. Yıla damgasını vuran oyunlar ile yılın en iyi oyunları bence birbirlerinden çok farklı iki tanım. Şu duruma farklı bir örnek vermek istiyorum. Rocket Arena, duydunuz mu bu ismi? 2020'de EA'in çıkardığı multiplayer odaklı bir oyun. Hiçbir köklü güncelleme almadığını ve sırf canlı yayınları, videoları milyon izleniyor diye 2022 yılında en iyi multiplayer oyunu ödülü aldığını varsayalım. Garip geldi mi? Gelsin zaten. Peki neden Among Us için garip hissettirmiyor?

Başka bir örneğim daha var: Mortal Kombat 11 Ultimate Edition. Bütün jüriler o dal içerisinde aday olmuş ve yeni çıkmış dövüş oyunlarını denemiş, en azından oyun hakkında izleme-okuma yapıp yeterince bilgi elde etmiş, bu sorumluluğu kendinde görmüş müdür acaba? Yoksa Mortal Kombat'ın marka gücü tek belirleyici olmuş olabilir mi?

Bir de onu geçtim, MK'nin birkaç karakter daha eklediği başka bir allı ballı sürümü aday olduğu zaman tekrar mı ödül alacak yani? MK 11 geçen yıl aday olmuştu zaten? Aynı şeyi bu yıl RYO kategorisinden aday olan Persona 5 Royal, geçen yıl dövüş kategorisini kazanan VE yılın oyunu kategorisinden aday olan Super Smash Bros. Ultimate ve başka oyunlar için de söyleyebilirim. "En iyi devam eden oyun" gibi kategoriler var zaten, bu tip genişletilmiş versiyonların o yıl yeni çıkmış oyunların önüne geçmesi adaletsizlik gibi geliyor bana. Bu genişletilmiş versiyonlarda eklenen içeriklerin diğer yeni çıkan oyunların tamamından daha üst düzey görülmesini aklım almıyor.

Tamam evet, belki jüriler tartışma ortamına girmemek için veya başka sebeplerle kaçamak oylamalar yapıyor olabilir. Fakat The Game Awards'ın aday gösterme ve kazanan seçme kurallarının da bu konuda yeterince net ayrımlar yapması gerektiğini düşünüyorum. Yoksa "aaa bunun ismi çok güzelmiş gidek de ona oy verek" diyenler gerçekten tahmin ettiğim gibi varlarsa, var olmayı daha uzun süre sürdüreceklerdir.







KİMDİR?

# Bigby Wolf

## İŞLER MASALLARDAN BİLDİĞİMİZ GİBİ DEĞİL...

ENGİN VURAL

Telltale Games'in isminin hakkını veren oyunlardan birisi TWOU oldu, masallardan çıkıp gelen karakterlerle buluşturmuştu bizleri. Fakat burada işler masallarda alıştığımızdan farklı ilerliyordu. Kırmızı Başlıklı Kız'ı zalim (?) kurttan kurtaran oduncumuz, mahallenin kötü çocuğu oluvermişti mesela. Yazıya konu olan Bigby Wolf'sa kötü kurttu, bir masalda Kırmızı Başlıklı Kız'a bir masalda domuz yavrularının başına bela olan kötü kurt. Ama burada işler farklı ilerliyor dedik ya, Bigby bizi oyunda mahallenin şerifi olarak karşılıyordu!

TWOU'daki kahramanımız Bigby, bir likentrop veya daha farklı bir ifadeyle bir kurtadam. Ama şehrin ortasında kurt olarak dolanması pek de mümkün değil, çünkü bu dünyada masal kahramanları normal insanlara kimliklerini açık etmemek durumundalar. O yüzden Bigby öfkesini olabildiğince dizginlemeye ve insan formunda kalmaya özen göstermeye çalışıyor ve hatta şerif olarak bu düzenin sürmesi konusunda en çok emek verenlerden biri. Yine de doğası belki de Bigby'nin en büyük düşmanı. Bu düşmanı alt edemiyor belki Bigby ama onu zihninin parmaklıklarının arkasında tutmayı da "çoğunlukla" başarıyor. Ama tabii masal dünyasının ünlü kötü kurdunun damarına basmakta sakınca görmeyenler bu parmaklıkların bazen aralandığına şahit olmuşlardır. Bu tip anlarda Bigby'nin yakınlarında olmak istemezsiniz.

Bigby tam da filmlerden fırlayıp gelmiş bir polis gibi; sigara dumanının ardından bakan gözler, hafif uzun saçlar ve kirli sakal, trençkotunun altında atletik yapılı bir vücut, ama işleri kaba kuvvetle çözmek dışında da birkaç numarası olan bir dedektif (bu arada tipi Wolverine'i de andırmıyor değil hani). Detayları yakalamak, delilleri keşfetmek ve ipuçlarını başarılı bir şekilde takip edip olayları çözmek konusunda mahir bir karakter. Fabletown'da baş gösteren seri cinayetlerin gizemini çözmesini sağlayacak olan da bu zaten. Ama tabii bir de gönlünün sultanı Snow White, nam-ı diğer Pamuk Prenses var, onun desteği olmadan Bigby belki de çok farklı, muhtemelen kanunun diğer tarafındaki bir yerde olurdu.

Wolf; masallardaki kurttan farklı bir şekilde, vahşi doğasına meydan okuyan ve şehrindeki masal kahramanlarını koruyup kollayan, suçluların gözünün yaşına bakmayıp savunmasızlara kol kanat geren bir karakter olarak görünüyor oyunumuzda. Pamuk Prenses'e aşkı da ne kadar gönül adamı olabileceğini gözler önüne seriyor tabii.

### Gables and Bigby Wolf

Bigby Wolf'un hikâyesi oyunda çok kısıtlı bir şekilde ele alınmış oldu. Sonuçta ilk sayısı 2002 yılında yayınlanan ve 13 yıl boyunca devam ederek 2015 yılında sonlanan Fables çizgi roman serisinin kahramanlarından birisi kendisi. Bu kadar yıla ne hikâyeler sığdırıldığını tahmin edebilirsiniz. Bigby'nin orijin hikayesi, annesi, babası, kardeşleri, diğer akrabaları, dostları, düşmanlarıyla dolu upuzun bir hikâye bu. Dolayısıyla Bigby'yi daha yakından tanımak için Fables serisine bir göz atmakta fayda var. Bu arada Vertigo Comics tarafından 2014-2015'te yayınlanan Fables: The Wolf Among Us, oyunumuzun hikâyesini konu alan bir yan seri, dilerseniz ona da göz atabilirsiniz.

### Çizgi Romanlardaki Bigby

Eğer çizgi roman serisine dönerseniz sadece bir sezonda kesilip tadı damağımızda kalan ve ikincisini sabırsızlıkla beklediğimiz TWOU serisine göre çok daha büyük bir hikâyeye sahip olduğunu görürsünüz bu kurtadamımızın.

Efsane kurt North Wind'in yavrularından birisi kendisi. Ama babasının annesi Winter'ı terk edip gitmiş olması, kardeşlerinin kendisine kötü davranmaları, onu koruyup kollayan annesinin de ölüp gitmesi sonrasında "yakarım bu gezegeni" moduna geçip babasından intikam almayı kafasına koyan bu kurdumuz, o masallarda hatırladığımız vahşi halini alıyor, küçük domuz yavrularının ve Kırmızı Başlıklı Kız'ın baş belası oluyor. İnsanları yedikçe büyüyüp devasa bir hale geliyor. Önüne çıkan orduları, hatta bir ejderhayı bile alt edebilecek güce kavuşuyor. Nihai hedefiyse, babasını öldürmek. Ama 7 defa girişimde bulunmasına rağmen bu konuda başarılı olamıyor, sonunda da bundan vazgeçiyor.

Sonrasında bir nevi Robin Hood oluverdiğini görüyoruz Bigby'nin. Güçsüzleri koruyup kollayan, masal kahramanlarımıza rehberlik edip onları bulundukları yerden farklı bir dünyaya götüren bir koruyucu melek. Tabii bu sırada Snow White'la tanışması da her şeyi değiştiriyor. Snow'un bembeyaz teni, simsiyah saçları, o güzel yüzü kadar kokusu da kendisine çekiyor kurtadamımızı, Bigby kendini onun aşkına kaptırıveriyor. İşte bu büyük aşk, Wolf'un bir yasa adamı haline gelişinin anahtarı. Oyunda detaylarını göremesek de Snow ile Wolf birbirlerini çok seven bir çift olmanın yanında Fabletown'ın koruyucu ve kollayıcıları, akil isimleri.

Büyük savaştan, kardeşlerden, çocuklardan ve daha bahsedilebilecek pek çok detaydan dem vurdum ama siz en iyisi çizgi roman serisine bir göz atın. Ya da hep birlikte umutla TWOU serisinin devamını bekleyelim...

**Umutsuzluğa kapılmışken duyurulan devam oyunu ilaç gibi geldi.**

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

*Sanki Blizzard kendini toparlıyor mu ne?*






CAN ARABACI

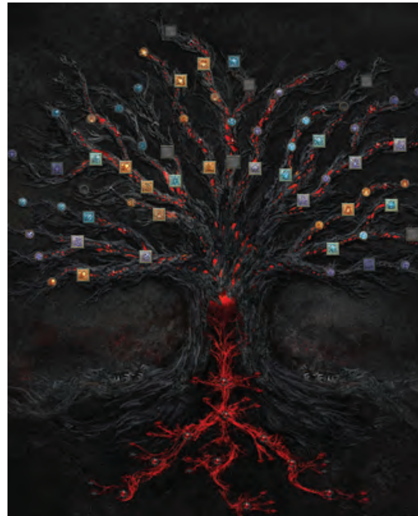
# DIABLO IV

## Şubat'a kadar tadımlık bilgiler

Diablo IV duyurusundan bu yana çokça değişiklik oldu hem oyunda hem de oyunu geliştiren ekipte. Bunlardan bir kısmı umut verici, bir kısmıysa endişe sebebiydi. Mesela The Witcher 3'ün görev tasarımcılarından bir kısmının Diablo IV ekibine katılması bence güzel bir gelişmeydi (Cyberpunk için o kadar da güzel olmadı ama sanırım). Öte yandan son dönemde Diablo takımından ayrılan isimler beni bir parça germişti. Ancak son güncelleme notlarını okuyunca anladım ki Diablo IV ekibi rotasında eskisinden bile kuvvetli ilerlemeye devam ediyor.

Diablo IV'ün BlizzCon'da gördüğümüz yetenek sistemi de bence gayet iyiydi ancak aradan geçen süreçte daha da geliştirmeye devam etmişler. Bu yeni sistemde yetenek ağacınız gerçek bir ağacın üzerinde yer alıyor ve aktif-pasif yetenekler birbirinden güzel ayrılırken aynı grupta olan yetenekler ağaçta daha yakın dallarda bulunuyor.

En heyecan verici gelişmelerden biri de Stat puanlarının dönüşü oldu. Artık her seviye başına 5 Stat, 2 de Skill puanı kazanacağız yine. Üstelik Diablo II'deki gibi "sözde" seçim yerine daha ilginç bir sisteme oturtmuşlar bunu: Her Stat'ın her sınıf için sağladığı bonuslar farklı. Üzerine bir de belli eşikleri aştığınızda kullandığınız yetenekler için ekstra özellikler açılıyor olacak. Bu da hangi yeteneklere yoğunlaşmak istediğinize göre farklı şekilde geliştirilmiş karakterlerin önünü açan bir yenilik.



Sanırım Blizzard'ın bu yıl yayınladığı güncellemelerde bir türlü yerine oturmayan kısım "eşyalar ve yağma" sistemiydi. Ancak gelin görün ki bu konuda oyuncuların sesini dinledikten sonra sonunda hedefi on ikiden vurmuş gibi duruyorlar. Öncelikle artık her silahın savurma hızı gibi özelliklerinin yanında farklı karakteristikleri de olacak. Mesela baltalarda düşmanı kanatma şansı, asalarda kaynak kazanımına bonus verme vb. Buna ek olarak artık rengi ne olursa olsun her düşen eşyanın işinize yarama şansı olacak; eskiden olduğu gibi mavi ve sarı renkli eşyaları çöp olarak görmeye son yani.

Artık Legendary ekipmanlara eklenen özel efektler tamamen rastgele olacak. En ilginç değişiklikse... yeni Mythic eşya seviyesinin tamamen rafa kaldırılıp onun yerine altın renkli "Unique" eşyaların dönüyor olması. Bu eşyalar Diablo II'deki Unique'ler gibi işleyecek ve bulduğunuzda oyun stilinizi etkileyebilecek kadar güçlü olacaklar.

Diablo IV'te her sınıfın kendine has, değişik bir sistemi bulunuyor. Bu yılki güncellemelerden birisi sırasında Sorceress'ınkini de detaylandırdılar: Enchantment.

Buna göre Sorceress'ın her aktif yeteneğinin bir de "Enchant Slot Effect" adında bir ikincil kullanımı olacak. Bir yeteneği Enchantment slotuna yerleştirirseniz onu aktif olarak kullanamayacaksınız ama yeteneğine göre değişen bazı pasif güçler kazanacaksınız. Buna verdikleri örneklerden biri Meteor büyüsüydü: Aktif olarak kullanırken tam istediğiniz noktaya istediğiniz zaman Meteor çağırabilirken, Enchantment slotuna koyduğunuzda etrafınıza belli aralıklarla, kontrol edemediğiniz meteorların düşmesini sağlıyorsunuz.

Dahasını çok yakında öğreneceğimizi biliyoruz, zira Blizzard şubat ayında yapılacak BlizzConline'da oldukça büyük ve detaylı bazı duyurular hazırladıklarını söylemenin yanında yeni sınıflardan birini duyuracaklarını da üstü kapalı bir şekilde ima etti.

**TÜR:** Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -






# DISGAEA 6: DEFIANCE OF DESTINY

Ne oldu, yenisi çıkmayacak mı, 5 son muydu gibi yıllar süren gerilimin ardından sonunda Disgaea 6'ya kavuşuyoruz.

Çok acayip ve farklı bir seridir Disgaea. 6'nın fragmanında dediği gibi "mantığı bir kenara bırakın, türün kalıplarını bir kenara bırakın". Yani mesela strateji oyunlarında denge inanılmaz önemlidir, Disgaea tam aksine köküne kadar dengesizdir. Oyun içi bir dükkân sayesinde hile yapabilirsiniz ve hatta yapmak zorundasınızdır örneğin. Yoksa endgame'de ilerleyemezsiniz. Endgame demişken... Mesela Disgaea 5'in o çok güzel, komedisiyle epikliğiyle çok kaliteli bir anime izliyormuşsunuz tadındaki ana hikâyesi 50+ saat sürer. Endgame'i-ninse en az bir 200-300 saati var, öyle bir derinlik söz konusu.

Disgaea 6 bu kafadan devam edecektir aynen. Hikâyesi de yine çok iyi gözüküyor, zamanı geri çevire çevire aşırı güçlenip God of Destruction'ı yok eden uyuz bir zombi başkarakterimiz. Tam Disgaea'lık konsept cidden.

Sevimli görünüşüne aldanmayın, ayrı ayrı kafa yormanız gereken onlarca sistemiyle Disgaea en yorucu, en kafa ağrıtıcı strateji serisidir desem abartmış olmam. Disgaea 5'ten sonra Crusader Kings III alışması çok kolay geldi, öyle söyleyeyim. Emek ve kafa yormaya hazırsanız Disgaea 6 yine taş gibi oyun olacaktır, ondan şüpheniz olmasın. ■ **ÖMER**

**TÜR:** Strateji/JRYO | **YAPIM/DAĞITIM:** Nippon Ichi Software | **DAĞITIM:** NIS America | **PLATFORM:** PS5, PS4, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 7 Mart

# EIYUDEN CHRONICLE: HUNDRED HEROES

Suikoden genel olarak güzel seridir zaten ama özellikle Suikoden II yapılmış en iyi JRYO'lardandır. Suikoden serisi tabii Batı'da bir MGS veya Silent Hill kadar bilinmiyor ama kendisi Konami'nin üzerine toprak attığı bir diğer klasik.

Serinin yazar ve yönetmeni de Castlevania'nın yapımcısı Koji Igarashi'den ilham almış olsa gerek, onun "Castlevania'nın ruhani devamı" Bloodstained için Kickstarter kampanyası başlatması gibi "Suikoden'in ruhani devamı" Eiyuden Chronicle için bir Kickstarter kampanyası başlattı geçen yaz. Hedeflenen 500 bin dolarlık hedefi de zaten anında geçti ve kampanya yaklaşık 4 buçuk milyon dolarla tamamlandı, böylece Eiyuden Chronicle kitle fonlamasından en çok para toplayan ilk 10 oyun içine girdi.

Müthiş tatlı, hem nostaljik hem modern duran bir grafik tarzı, Suikoden II'nin aynısı ama janjanlısı sıra tabanlı savaş sistemi, henüz görmediğimiz, yine Suikoden II'dekinin bir benzeri düello sistemi, ve tabii ki 100 tane karakter! Suikoden'lerde 108 karakterimiz vardı, burada 100 tane olacak. Burada Suikoden'dekinin aksine hepsini ekibe katamayacağız, kimisi üssümüzde görev alacak. Ve evet, tabii ki sıfırdan başlatıp geliştireceğimiz bir üssümüz de olacak.

Valla ben bu oyundan Bloodstained titreşimi alıyorum, nasıl Bloodstained çok iyi çıktıysa bu da öyle çıkacak, yapımcılara inancım tam. ■ **ÖMER**






**TÜR:** JRYO | **YAPIM:** Rabbit and Bear Studios | **DAĞITIM:** - | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One, sonraki Nintendo, Switch (?) | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Ekim 2022

# 2020 YILIN OYUNLARI

OYUNGEZER ÖZEL DOSYA

2020 oyunlar açısından öyle bir yıl oldu ki... Bakın, aşağıdaki aşırı iddialı önermeler herkes için %100 doğrudur, bunlara herkes %100 katılır demiyoruz ama hani kulağa çok da yanlış gelmiyorlar değil mi:

• Doom Eternal yapılmış en iyi arcade FPS'dir. • Crusader Kings III yapılmış en iyi grand stratejidir. • Persona 5 Royal ve FF7 Remake yapılmış en iyi JRYO'lardır. • Hades yapılmış en iyi roguelike'tır. • MFS yapılmış en iyi uçuş simülasyonudur. • Half-Life: Alyx yapılmış en iyi VR oyunudur. • The Last of Us - Part II oyuncuları en çok ikiye bölen oyundur. • Cyberpunk 2077 oyun dünyasının yaşadığı en büyük hayal kırıklığıdır...

Son ikisi biraz garip kaçtı tabii diğerlerinin yanında ama anladınız siz, hele bir de yeni nesil konsolların çıktığını da hesaba katarsanız iyi anlamda da kötü anlamda da tarihin en acayip, en dolu yıllarından biri oldu 2020. Böyle bir yılda ilk 10'umuzu seçmek hiç kolay olmadı ama bir bakın bakalım nasıl olmuş, seçimlerimize az mı yoksa çok mu kıl olacaksınız merak içindeyiz :)



10

**TÜR:** AKSİYON • **YAPIM:** UBISOFT MONTRÉAL • **DAĞITIM:** UBISOFT
**PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-ONE

# ASSASSIN'S CREED: VALHALLA

## BU SENENİN DEVLERİ ARASINDA BİR DE VİKİNG VARDI!

Geçen seneyi boş geçmesine rağmen harıl harıl Odyssey'de yan görevleri yapmaya devam ettiğimiz için yokluğunu hissedemediğimiz Assassin's Creed, bu sene Valhalla'yla birlikte tekrar hayatımıza girdi. Eh, yapacak bir şey yok: Leonidas'ın Mızrağı'nı Abstergo müzesine teslim edip Eivor'un gizli bıçağını kuşandık ve Norveç'e doğru yelken açtık bu sefer de.

Assassin's Creed serisi her oyununda farklı bir tarihsel dönemi ele alıyor bildik bileli. Büyük Viking Ordusu ya da sağlam bir Viking tecrübesi de seriden en çok beklediğimiz, en çok arzuladığımız konulardan birisiydi. Geçtiğimiz ay incelerken Cyberpunk'la çakışmamak adına biraz aceleyle, bug'lı bir şekilde çıkış yaptığını yazmıştım hatırlarsanız. Aradan geçen bir ayda oyundaki bug'ların üzerine böcek ilacı sıkan Ubisoft ciddi problemlerin çoğunun üstesinden gelmiş durumda (Cyberpunk'ın çıkış yapacağı hâli bilseler hiç de aceleye getirmezlerdi muhtemelen). Sadece böcek avıyla da yetinmeyip oynanışı geliştirip kolaylaştıracak güncellemeler getirdiler. O da yetmedi, Ravensthorpe'ta bir bayram havası estiren ilk dönemsel etkinlik, Yule Festivali, kısıtlı süre için oyunda ücretsiz olarak aktif hâle geldi. İngiltere'de işler yolunda anlayacağınız (en azından Orta Çağ'dakinde; modern İngiltere'deki Watch Dogs: Legion o kadar iyi sivrilemedi ne yazık ki...).

Her ne kadar oyuncular Ubisoft'u örselemeyi çok sevse de Valhalla bu senenin listesine girmeyi alnının teriyle hak etmiş durumda. Her şeyden önce iyi bir Assassin's Creed oyunu: Sosyal gizliliğin dönüşü, Order of the Ancients ve suikastçılık, yine kafa açan bir modern zaman hikâyesi, peşinde koşturan ilginç gizemler, önceki oyunlara göbekten bağlanan düğümler, Isu ve gerçek dünyanın kesişen mitolojisi... Hepsi var. Aynı zamanda iyi de bir açık dünya oyunu: Toplanacak tonla şey, dâhil olabileceğiniz tonla etkinlik, keşfedilecek koca koca topraklar. Norveç, Büyük Britanya... ve hatta biraz da Vinland. Hepsi kendine özgün hissiyatlar verirken Odyssey gibi keşfederken yormuyor da üstelik, çok daha derli toplu hâldeler.

Ee durum bu olunca, bu yıl çıkan tonla rol yapma soslu aksiyon - açık dünya oyunu arasından sivrilmesi kaçınılmaz oldu Valhalla'nın. İncelemede "birkaç aya bu konuyu tekrar konuşalım" demiştim ya, o kadar uzun beklememize bile gerek kalmadı aslında. Valhalla son üçlemenin en iyisi olarak listedeki yerini alnının teriyle hak ediyor. ■ **CAN**

## 2020 SÜRÜMÜ DOSTLUKLAR

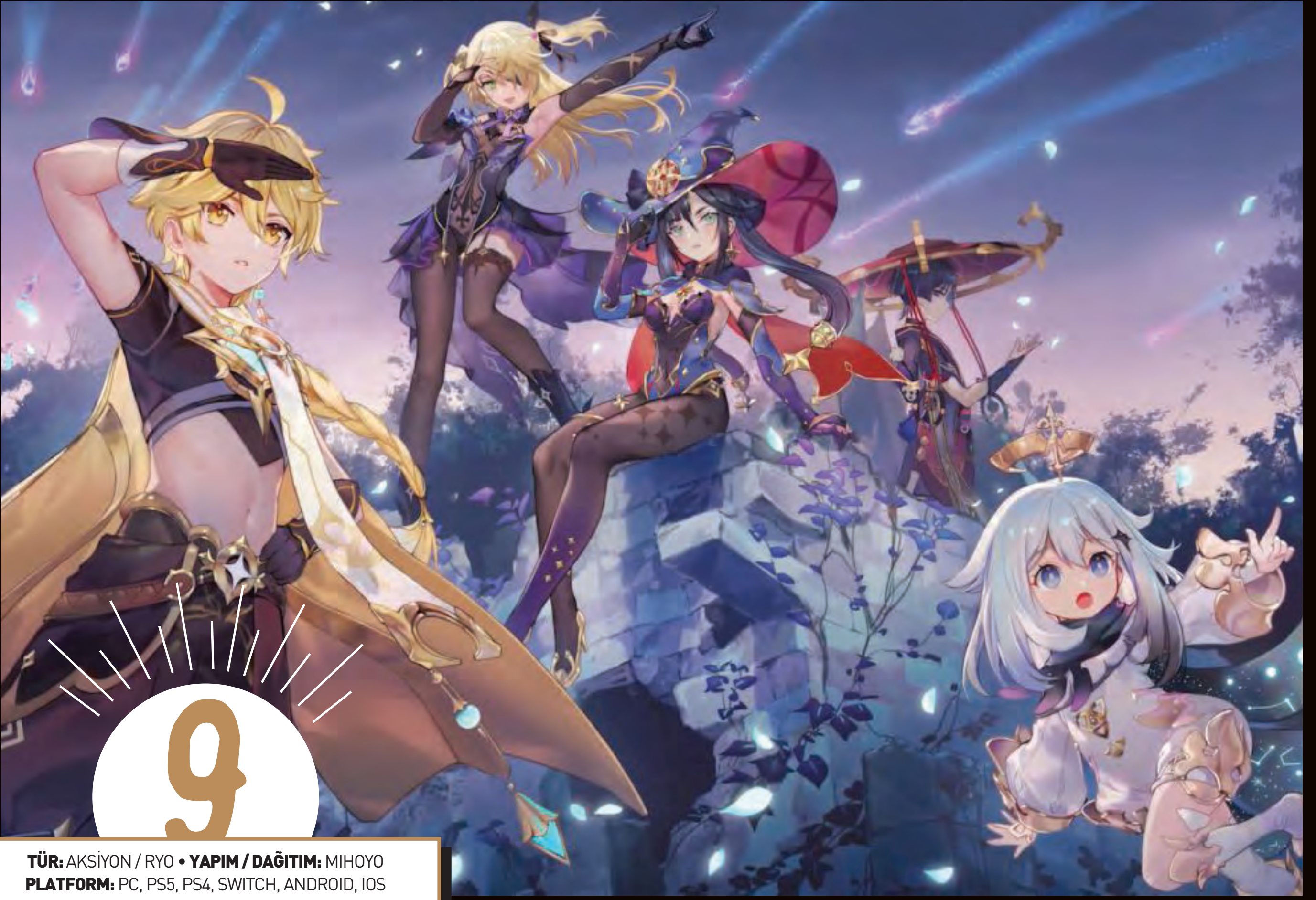
Evet, evet, biliyorum artık pandemi kelimesini görünce kusasınız geliyor doğal olarak. Fakat 2020'nin bir gerçeği bu da, yapabilecek bir şey yok. Eve kapanmışken multiplayer oyunlar nedeniyle kendi kendimizin yeni özelliklerini keşfettik. Birbirimize ateş edip çullanmaktan ziyade dost dediklerimizin gözünün içine baka baka yalan söyledik, insanların ayağını kaydırdık ve turp ticareti yaptık.

**AMONG US**
Among Us'ın 2020'de çıkmayıp bu kadar ses getirmiş olması bana hâlâ çok garip geliyor ya. Ama nasıl getirmesin ki: Tipik vampir/köylü mantığını sınıflardan arındırması, interaktif görevleri ve mobil/PC arası çapraz platform desteği... Eğer yüz yüze görüşemiyorsak The Skeld'de buluşur, adminde kart geçiririz, değil mi? Gerçi birçok dostluğu yıkmışlığı da var Among Us'ın...

**FALL GUYS**
"Battle royale, insanlarla çatışmak değildir. Battle royale, loot yapmak da değildir. Binaenaleyh, battle royale bir shooter değildir." Bunu ben değil Fall Guys'u geliştiren ekip diyor canım (!) Adada kalan son insan, kupayı kaldıran tek kişi artık ne derseniz deyin; neden illa ki diğer insanları öldürerek zafere ulaşmak zorunda ki? Eş dostla birlikte parkur yapıp çeşitli mini oyunlardan galip gelmek de artık alternatifler arasında.

**ANIMAL CROSSING**
NEW HORIZONS
Eğer Ronaldo arkadaşınız değilse "adaya gittim, adadan geldim" gibi tabirleri duymanızın tek yolu Animal Crossing: New Horizons. Ziyaret ve buluşma bir kenara, arkadaşlarla borsa takibi bile yaptık! Hediyeleşmeler, şirin mi şirin komşular ve havada uçan balonları vurarak eşya elde etmeler de olmasa 2020'de kafayı sıyırdık herhalde! ■ **CEVDET**






**TÜR:** AKSİYON / RYO • **YAPIM / DAĞITIM:** MIHOYO
**PLATFORM:** PC, PS5, PS4, SWITCH, ANDROID, IOS

# GENSHIN IMPACT

## GÜZEL BİR RÜYAYA DALMAK GİBİ...

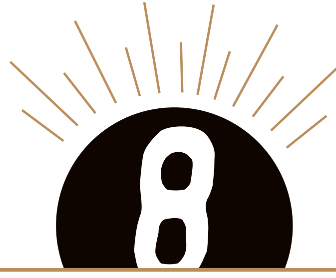
Genshin Impact'e dergide daha önce yer vermeyerek büyük ayıp etmiş olsak da iade-i itibarını yapmak için bundan iyi fırsat olamazdı sanırım.

Genshin Impact klasik bir JRYO gibi işlese de bu kalıpları yaratıcı şekilde mobil oyun dinamiklerine aktaran bir yapıya sahip. Benzeri mobil oyunların çoğunda olan otomatiğe alma seçeneği burada yok mesela veya ekranınız milyon tane uyarı veya yazıyla dolup taşmıyor. Aksine The Legend of the Zelda: Breath of the Wild'ın sadeliğinde bir arayüz ve gezip görülebilecek koskoca bir dünya sunuyor. Seslendirmelere, yağ gibi 60 fps'de akan anime stili grafiklere (en azından gelişmiş telefon ve iPad Pro'larda) ve anlamlı, takibi keyifli bir hikâyeye sahip yapımı yaklaşık 1,5 aydır oynamama rağmen kuruş harcama gereği hissetmedim. Elbette belli bölgeler için belli seviye sınırları var ama AC: Valhalla'da da var aynısı, dolayısıyla ilerlemek için grind yapmak zorunlu ama bu grind kesinlikle iç bayıcı değil. Aksine geniş dünyaya serpiştirilmiş pek çok aktivite veya sadece gezip görmek bile yeterli ilerlemek için.

Breath of the Wild'ın elementsel mekaniklerini alıp geliştiren oyun hazır kahramanlar üzerinden ilerliyor ve ilerledikçe partinize katılan bu arkadaşların elementlerini gerçek zamanlı dövüşler esnasında birbirine karıştırmak oynanışı zevkli ve derin kılmış. Hani bana deselerdi ki "Eren bir mobil oyun gelecek ve başından kalkamayacaksın" derdim ki "git işine!". İşte o mobil oyun bu yıl geldi ve uzun süre de burada kalacak gibi.

Sürekli güncellemelerle ve kallavi öykü kısımlarının eklenmesiyle gelişen bir oyun Genshin Impact. Bu yüzden ücretsiz olması daha bir değerli, ki bu hikâye kısımları da gayet özenle hazırlanmış sinematik videolarla dolu. Hani utanmasam bir Dragon Quest tadında falan diyeceğim oyun için, o derece her tarafından kalite akıyor ve ben tablette oyunu her açtığımda tekrar tekrar hayran oluyorum bu kaliteye. Hani Switch'te Breath of the Wild oynadığım o korkunç keyifli zaman dilimine yeniden ışınladı beni oyun ve henüz keşfedemediğim tonla bölgenin olması da bu oyun zevkinin daha uzun müddet bir yere gitmeyeceğini müjdelemekte.

İleride ne olacağını kestiremesem de eğer bu tadı koruyup mikro ödemeleri gözümüze gözümüze sokmama durumunu sürdürürlerse GI'nin geleceği bayağı parlak görünüyor. Sağlam dövüş mekanikleri, baymayan loot ve gelişim sistemleri ve ilgi çekici karakterleriyle JRYO'lar içinde kendine has bir yer edineceği kesin ama daha da önemli olan, mobil oyunların gelecekte nerelere gelebileceğini göstermesi açısından da çok iyi bir örnek kendisi. Bu baldan tatlı oyuna dalmak için tek gerekense sağlam bir telefon veya tabletten fazlası değil. ■ **EREN E.**



TÜR: SİMÜLASYON • YAPIM: ASOBO STUDIO, TURN 10 STUDIOS
DAĞITIM: MICROSOFT • PLATFORM: PC, X|S, X-ONE

# MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

## OGZ 2020-8 SAYILI UÇUŞ İÇİN SON ÇAĞRI!

Herkesin farklı bir tadı yakalamayı başardığı Microsoft Flight Simulator hem detaylı bir simülasyon oyunu olması, hem diğer oyun türlerine göre daha kısıtlı bir kitleye hitap etmesi, hem de ortalığı kasıp kavuran oyunlarla benzer zamanda çıkması nedeniyle tepeyi zorlamasa da bu listede kendisine bir yer kaptı. Microsoft Windows'tan bile eski olan bu seri, klasik çizgisinden çıkarak kariyer modu veya kapsamlı görev seçenekleri sunsa daha farklı bir konumda olabilirdi. Ancak her zamanki gibi serbest bir dünyada çeşitli uçakları uçurduğumuz bir oyun olarak karşımıza çıktı.

Dijital pilotların öve öve bitiremediği uçuş mekaniği ve hissi bir önceki oyunda da başarılıydı. Bunun üstüne bir de günümüz teknolojisinin nimetlerinden faydalanan grafiklere dair birkaç ekran görüntüsü paylaşımı bile ortalığı karıştırmaya yetmişti. Yayınlanan ilk ekran görüntüsünden itibaren çok konuşulan Microsoft Flight Simulator tam da beklenildiği gibi uçmak kavramına çok uzakta olan kişileri bile usta bir pilot edasıyla kokpite oturttu.

Genel bir bakış açısından sadece detaylı bir grafik güncellemesi gibi görünse de bütün bu görsel değişikliğin getirdiği fizik kurallarına bağlı oyun mekaniklerindeki değişiklikler de düşünüldüğünde neredeyse baştan yapılmış bir oyundan bahsediyoruz. Tabii ki yine pilotlar ve mühendisler oyunun geliştirme aşamasına dâhil olmuşlar.

Bing Maps'le yapılan iş birliği sonucunda 37 binden fazla havalimanı, milyonlarca bina ve yeryüzü şeklinin üst seviye grafiklerle oyuna aktarıldığını duyan simülasyon canavarı gözlere parıltı yerleşti. Bu gerçekçi haritanın gerçek zamanlı ve güncel hava durumu verilerine göre değişmesiyse pasta üzerindeki krema gibiydi. Bu sayede birçok oyuncu özledikleri yerlere ziyaret gerçekleştirirken kimisi de o hiç yürüyüş yapamadığı nehir boyunca havada süzülmenin keyfini çıkardı. Kimileriyse hiç gidilmeyen noktalara uçtu, hatta bilerek ya da hatayla oluşturulmuş garip şeylerle karşılaştı. Korona yüzünden aylardır gidemediğim memleketimin semalarında uçmak ve güneşin batışını izlemek güzel bir anıydı.

Küçük pırpırımızda aldığımız kısa eğitim sekansından sonra binlerce kilometre uzağa uçuş yapacağımız yolcu uçağımızı havada tutmakta zorlandık. Temel eğitimden sonra kendini geliştirmeyi direkt olarak oyuncuya bırakmasını saçma bulduk ama yılmadık. İşin ustaları tarafından hazırlanmış eğitici videolar ve gençlerin pek bilmediği eski usul forum araştırmaları sayesinde çok da zaman geçmeden olaya hâkim olmayı başardık. Zorlu hava koşulları veya pist konumlarına göre oluşturulan süreli görevleri yaparak bu ustalığımızı başkalarıyla yarıştırdık. Bir heves oyunun başına oturanlar sıkılmaya başlasa bile çekirdek kitle sahip oldukları nimetin tadını uzunca süre çıkaracağa benziyor. ■ ARES



# KARANTİNA'YA TAKILMAYANLAR

Bu başlık nasıl bana düştü bilmiyorum. Ben üç gün öncesini hatırlamayan, cuma günlerini çarşamba sanan bir insanım. Çılgınca Legends of Runeterra oynadığım zamanların bu sene içerisinde olduğuna inanamıyorum. Gerçi Mart ayından beri Groundhog Day gibi her gün uyanıp aynı günü yaşayıp geri yatıyorum, o nedenle sanki Mart'tan öncesi başka bir seneymiş, sonrası da iki haftaymış gibi geliyor.

Kovid ve karantina birçok şirketin planlarını baltaladı büyük ihtimalle. Bir kısmını duyurmaktan vazgeçtikleri için biz hiç duymamış bile olabiliriz. Ve bunda da kötülenecek bir yan yok. Kimse 2020'de küresel bir salgının başlayıp aylarca dünyayı felç edeceğini öngöremezdi. Fakat bir de karantinaya hiç takılmayıp, 2020'yi büyük bir başarıya çevirenler var. Riot Games ve Ubisoft.

Riot Games bu sene resmi olarak adındaki –s çoğul takısını hak etti. Senelerdir bir kuru League of Legends'le oyalıyorlardı bizi. Adeta bir seç beğen al oyun torbasına dönüştü; Legends of Runeterra, Valorant, Wild Rift... Üstüne çizgi romanlar ve bir de albüm bile çıkardılar. En son Genius'ta KDA'nın animasyon üyelerinden birini şarkı sözlerini açıklarken gördüm. Sonumuz hayrola.

Ubisoft'sa Valhalla'yla cidden salladı ortalığı. En son baktığımda satış rekorları kırıyorlardı. Watch Dogs belki o seviyede değildi ama yine de başarısız bir çıkış sayılmazdı. Yunan mitlerinde iş olduğunu da çakmışlar sanırım ki arada bir de tanrıların dünyasını kurtarmak için yola düştüğümüz Immortals: Fenyx Rising geldi. Ha bir de, çorbada bizim de tuzumuz olsun diye çıkardıkları, oynaması bedava FPS Hyper Scape var. Bi' dur Ubisoft, gözünü seveyim. ■ **GÜLHİS**

7

**TÜR:** PLATFORM • **YAPIM:** MOON STUDIOS • **DAĞITIM:** MICROSOFT • **PLATFORM:** PC, X|S, X-ONE, SWITCH

# ORI AND THE WILL OF THE WISPS

MÜKEMMEL İLK OYUNU GERİDE BIRAKABİLEN DEVAM OYUNLARINDA BUGÜN...

# GHOST OF TSUSHIMA

## HAIKYU GİBİ, SADE VE GÜZEL

Geçen yıl heyecanla beklediğim sayılı oyunlardandı Ghost of Tsushima. Açıkçası "basit bir AC kopyası olacak, hayal kırıklığı yaratacak" gibi korkularım vardı. Ama ilk 1 saatten sonra korkularım boşa çıktı ve rahatça kendimi ada atmosferine bıraktım.

Her şeyden önce görsellik ve sanat yönetimi muhteşemdi. Uçuşan yapraklar, büyüleyici feodal Japon mimarisi, esen rüzgârı ciddi ciddi hissetmenizi sağlayan atmosfer ve ses tasarımı çok başarılıydı. Adada olduğunuzu her daim hatırlatan bir yalıtılmışlık hissi ve etrafınızı saran uçsuz bucaksız deniz manzarası, bir kuşun veya tilkinin peşine takılıp gitmek... Anlatması zor gerçekten ama son yıllarda gördüğüm en etkileyici sanat tasarımına ve atmosfere sahip oyunun Ghost of Tsushima olduğunu söylesem abartmış olmam. Atmosfer o kadar içine çekmişti ki, oyunu bitirdikten sonra uzun uzun Tsushima adası gezi videoları seyrettim, o kadar diyeyim.

Yönümüzü rüzgârla bulma fikri de orijinal ve her şeyden önemlisi, atmosfere katkı yapan bir özellikti. Ada rüzgârlarını sadece atmosferik ve etkileyici bir unsur olarak değil, oyun mekaniği olarak da kullanıyordu oyun. Bundan sonra açık dünya oyunlarında gözümüze sokulan "aha tam da buraya gideceksin" tarzı navigasyon sistemlerine karşılık güzel bir örnek olur diye umuyorum.

Görsellik ve atmosfer bu kadar iyiyken savaş sistemi ortalama ve sıkıcı olsaydı oyun bu noktada olamazdı elbette. Neyse ki savaşlar da taş gibi ve tatmin ediciydi. Doğru zamanda doğru hamleyi yapma üzerine kurulu, yer yer Batman, yer yer Sekiro'yu anımsatan, ama ciddi ciddi bir samuray gibi hissettiren savaşlar, herkesi kesip biçtikten sonra katanadaki kanı silkeleme hareketini yapabiliyor olmamız (bu kadar basit bir şey bile oyuncunun kendisini oyuna kaptırabilmesi -immersion- açısından öyle önemli ki) zaten muhteşem olan atmosferi iki katına çıkarıyordu. Gizlilikse beklediğimiz gibi değildi pek, kabul etmek lazım. Ama kanımca şiirsel yakın dövüşler bu eksiyi dengeliyordu.

Hikâye genel olarak tahmin edilebilir ve klişe ilerliyordu, ayrıca sinematikler de çoğunlukla

Beş yıl öncesini düşününce çoğu insanın aklına gelen oyunların başında The Witcher 3, Bloodborne ve Metal Gear Solid V oluyor genellikle. Bir Xbox kullanıcısı olan benim için durum biraz farklı ama. O dönemde benim aklımdan çıkmayan, "iyi ki Xbox almışım" dedirten (evet, Ori Xbox'a özeldi bir aralar) oyundu Ori and the Blind Forest. Metroidvania'ları sevdiren, hikâyesiyle göz dolduran, görselliğiyle ağzı açık bırakan, müzikleriyle apayrı bir dünyaya taşıyan ve oynanışıyla beni aşırı tatmin eden bir oyundu. Geçtiğimiz konsol neslindeki açık ara favorilerimdendir.

2015'te Blind Forest'ı bitirdiğimden bu yana da ikinci bir Ori oyunu istiyordum ama dürüst olayım, ne istediğimi ben de bilmiyordum. Bunun üstüne daha ne eklenebilirdi ki yani? Sanırım sonraki 5 yıl boyunca Moon Studios da bunu düşünmüş.

Will of the Wisps tam anlamıyla klasik bir devam oyunu. Blind Forest'ın üç dallı geliştirme ağacı daha da derinleştirilmiş, yeni mekanikler eklenmiş, farklı bir haritada bu mekanikler kullanılarak keşif hissiyatı doruklara ulaşmış, yeni etkinlikler ve yan görevlerle oynanış çeşitlendirilmiş, müzikler de seviye atlamış… Will of the Wisps kısaca şu an piyasadaki en iyi metroidvania'lardan biri olmayı başardı diyebilirim gönül rahatlığıyla. Özellikle oyunun sanat tarzı ve görselliği, bir de üstüne Series X'le gelen ve görselliği tepe noktasına ulaştıran güncelleme, oyunu resmen zamansız yaptı. Switch'e uydurmak için sarf ettikleri o kadar emeğin de en azından bahsini geçmem lazım, gerçekten başarılı bir porttu o da.



Oyunun hikâye kısmı beni en çok korkutan kısımdı. Blind Forest gibi belirli bir teması olan, duygu yüklü ve kendi içinde başlayıp biten bir şeyi nasıl devam ettirebilirlerdi? Blind Forest'ın yaşattığı hisleri tekrar yaşatacak mıydı? Malum, stüdyonun daha ikinci oyunu ve tek güven kaynağı Blind Forest olunca insan korkuyor haliyle. Ama pek de korkmamıza gerek yokmuş, yine duygu yüklü, yine bir teması olan ve yine gözleri dolduran anlara sahip bir hikâyeye sahipti Will of the Wisps.

Her şeyi gayet başarılı yapmasına rağmen listenin diğer yarısında yer almaması için fazla sebep yok aslında, ama çıkışındaki bug'ları, iki platformda da yaşadığı performans sorunları oyunu çıktığı gibi tecrübe edenler için tatsız oldu. Ayrıca oyunda bariz bir ilerleyiş hızı sıkıntısı da vardı. Oyunun bir kısmı boss dövüşleri olmadan falan geçerken bir anda üst üste 3-4 tane boss dövüşü vermeniz gibi mesela. Bu sonradan çözülebilecek bir problem değil ama oyun bug'lar ve performans açısından şu an çıktığı tüm platformlarda mükemmel bir halde. Eğer fırsat bulamadıysanız bir şans vermenizi kesinlikle tavsiye ederim. Ve evet, benim kişisel Yılın Oyunu ödülüm kesinlikle Ori and the Will of the Wisps'e gidiyor :)
■ **SABRİ**



**6**

**TÜR:** AKSİYON • **YAPIM:** SUCKERPUNCH
**DAĞITIM:** SONY • **PLATFORM:** PS5, PS4

uzaktan çekim şeklinde sunulmuştu. Bunlar daha iyi olsa karşımızda gerçek bir efsane olurdu muhtemelen, ama buralardan (ve gizliliğin iyi olmamasından) kırıldı puanları genelde.

Eski Türkçeye dayalı çeviri de oyuncuları ikiye bölmüştü gözlemlediğim kadarıyla. Kimi bu çeviri tarzını gereksiz ve itici bulmuş, kimi oyunun geçtiği döneme cuk oturduğunu düşünmüş, çok beğenmişti. Ben de çok beğenen taraftayım, atmosfer (evet yine atmosfer) iyice almış yürümüş bu çeviriyle.

Ghost of Tsushima, beklemediğim kadar iyiydi ve benim için 2020'nin en güzel deneyimlerinden biriydi. OGZ ekibinde de oyunu oynamış olan herkes benzer görüşte olunca, oyun listemize 6. sıradan girdi tüm zarafetiyle. Eh, fazlasıyla da hak etti yerini. Umarım devam oyunu da gelir. ■ **İPEK**

# ERKENCİLER

**BALDUR'S GATE III**

Şu son 15 yıldır dönen sonsuz "Birileri Baldur's Gate III yapıyormuş!", "Ee abi nasıl yapacaklar ki, hikâye bitmedi mi?", "Lisans hakkı en son kimde kaldıydı?" geyikleri üzerine Baldur's Gate III'e kavuştuk nihayet. Yani kısmen...

Ama gelin görün ki erken erişimde olması onun piyasadaki birçok oyundan daha dolu, tam ve temiz içerik sunmasına engel olmuyor. Sadece oyunun ilk bölümünü içeren bu erken sürümü bile nereden baksanız en aşağı 25 saatlik oyun süresi ve tonla karakter sunuyor (bir 80 saatimi yemiş şimdiden). İki ay önceki kapak konumuzda değindiğim çoğu eksi nokta çoktan düzeltilmiş durumda ya da sonraki yamalarda düzeltileceği açıklandı. Kısacası Larian'ın oyuncuların taleplerini ve isteklerini dinleme konusunda hevesi de enfes ve daha şimdiden iki ay önceki haliyle şu anki arasında bir dünya fark var. Önümüzdeki sene gözünüz yılın en güçlü adaylarından olacak olan Baldur's Gate III'te olsun, gelişini onlarca yıl bekledik ama beklediğimize fazlasıyla değecek muhtemelen.

**MOUNT & BLADE II**
BANNERLORD

Yolunu onlarca yıl bekleyip de erkenci olan bir diğer oyunumuzsa tabii ki Mount & Blade II. Türkiye topraklarından çıkmış en büyük oyun projesi olan M&B II, erken erişime girer girmez dünya çapında da ses getirmeyi başardı.

İlk adımlarında azıcık tökezlese de TaleWorlds'ün oyuna sürekli ve düzenli getirdiği yamalarla kısa sürede kendi ayakları üzerinde durmayı başarmış gözüküyor şu an (hem Baldur's Gate III'ün hem de Mount & Blade II'nin Steam kullanıcı notu %93'tü ben bu yazıyı yazarken).

Bannerlord daha iyi dövüş sistemi, daha detaylı ve geniş dünyasıyla kılıcınızı kuşanıp atınıza atladığınız gibi vaktin nasıl geçtiğini anlamadığınız bir zaman süngeri olmaya devam ediyor. Önümüzdeki sene içinde getireceği yenilikleri merakla bekliyoruz! ■ **CAN**




**TÜR:** ROGUELIKE • **YAPIM / DAĞITIM:** SUPERGIANT
**PLATFORM:** PC, SWITCH

# HADES

## BİR AİLE DRAMASI

Bakın buraya yazıyorum, sonra söylemedi demeyin. İleride, üniversitelerin Oyun Geliştirme bölümlerindeki "Bir Roguelike nasıl olmalı?" dersinde öğretmenler Hades üzerinden anlatacak konuyu.

"Oyuncuları bir roguelike'ı tekrar tekrar oynamaya nasıl teşvik edersiniz?" diye soracak mesela öğretmen. Hemen cevabını vereyim, hikâyeyi bu konsept üzerinden anlatarak. Hades işte tam olarak bunu yaptı. Her seferinde hikâyenin çok az bir kısmını bildik, karakterleri adam akıllı tanımadık bile. Her ölüşümüzde hikâye devam etti, hikâyenin yeni parçalarını öğrenmek için daha çok ölmemiz gerekti. Ölmek, başarısız olmak (veya bir turu tamamlayarak başarılı olmak ama sonra ölmek) hiç bu kadar gaza getirici olmamıştı.

Sınavda "bir roguelike'ı hem çok zor, hem de herkesçe erişilebilir hale nasıl getirirsiniz?" sorusu çıkarsa hemen yapıştıracaksınız cevabı: Aynı Hades gibi bir God Mode koyarak.

Öğretmeniniz "bir roguelike nasıl baştan çıkarıcı olur?" diye sorarsa cevap Hades'in sanat ve müzik yönetiminde saklı. Oyunun tanrı betimlemeleri bu konuda şimdiye kadar gördüklerim arasında zirveye oynar! Afrodit'in o inanılmaz çekiciliği, Artemis'in buram buram ben avcıyım diyen halleri, Ares'in savaşa ve kana olan düşkünlüğü, gece tanrısı Nyx'in anaçlığı, Nyx'in doğduğu Chaos'un hiçliği yansıtan görüntüsü, Zeus, Hades, azrail Thanatos.. Sadece ana karakterleriyle değil, Cerberus'uyla, Dusa'sıyla, Fury kızkardeşler Megaera, Alecto ve Tisiphone'siyle... Kusursuz betimlemeler oyunu Hades.

Ya o müzikleri? Darren Korb son yılların en başarılı oyun müzisyenlerinden biri ve Ashley Barrett'la da inanılmaz bir uyum içindeler. Yukarıdaki sorunun bir cevabı da bu işte, oyuncuları müzikleriyle kalbinden vuracaksınız. Dürüst olun, siz de oynarken Asphodel'de 'umarım Eurydice'a denk gelirim' demediniz mi?

"Bir roguelike nasıl çeşitlilik sunar?" sorusunun cevabına diyeceksiniz ki "hem çok sayıda silah ve oynayış tarzı seçeneği sun, üstüne bir de her turda değişen tanrı yardımları ekle". Çünkü böyle bir roguelike yaparsanız, oyuncuları kendi stratejilerini oluşturmaya da teşvik etmiş olursunuz. Hades'te 6 farklı silah ve bunların da her biri diğerinden farklı hissettiren 4 alt cinsi var mesela. Bazı roguelike'lar gibi size istemediğiniz silahı da empoze etmiyor, "üff öleyim de belki sevdiğim denk gelir" demenize gerek kalmıyor. Aksine her turda o silahınızı ve yeteneklerinizi geliştirecek nelerle karşılaşacağınızı merak ediyorsunuz.

"Sürekli aynı şeyi oynayacak olan bir oyuncunun sıkılmasını nasıl engellersiniz?" sorusu mu çıktı karşınıza? Şu Pact of Punishment'ı gördünüz mi kuzum? Sizi her seferinde ödüllendiren, bunu yaparken oyunu ufak ufak ama sizin seçtiğiniz şekilde zorlaştıran bir oyun Hades. Üstelik ara boss'ların diyaloglarının her seferinde değişmesi, seçtiğiniz Pact'e göre bu boss'ların da yeni hallerini görmek, hatta Hades'i bile tüm ihtişamıyla karşınıza alabilmek bırakın sıkılmayı, daha fazlasını istetiyor oyuncuya.

Hades, bu yılın en güzel ve en özel oyunlarının başında geliyor ve bana göre artık "bir roguelike nasıl olmalı?" sorusunun tek kelimelik cevabı. Yani o sınavda yukarıdaki soruları gördüğünüzde kâğıda Hades yazın, A+ garanti. ■ **ESER**

# 2077'NİN EN İYİLERİ

2020 gibi felaketlerle dolu bir yıl, biz oyuncular için ancak bu kadar kötü sonlanabilirdi sanırım. Onca senedir heyecanla beklediğimiz Cyberpunk 2077'ye nihayet kavuştuk ne de olsa. Ama kavuşmaz olaydık mı ne? Çünkü cyberpunk değil, bildiğiniz say-bin-bug olmuş bu! Oysa ne hayallerimizi vardı. CDPR ne sözler vermişti bize... Aslında oyuncular olarak bu tür vaatlere karnımız toktur ama son olarak The Witcher 3 gibi bir şahesere imza attıkları ve genelde oyuncu dostu bir profil çizdikleri için heyecanlanmadan edemedik bu sefer. Karanlık bir gelecekte geçen, siberpunk soslu bir RYO ha? Hemi de The Witcher 3'ü yapan ekibin ellerinden? As bayrakları, as!

Sonrasında oyunun Cyberpunk adlı ünlü masaüstü kutu oyunundan esinlenerek yapıldığını öğrendik. Üstelik o evrenin yaratıcısı Mike Pondsmith de stüdyoyla birlikte çalışacaktı. CDPR, The Witcher kitaplarındaki karakterleri muazzam bir şekilde kullanarak o dünyanın atmosferini en az serinin yazarı kadar başarılı bir şekilde anlatmamış mıydı zaten? Bu kadarı bile bizim için yeterliyken üstüne bir de Keanu Reeves bombası patlatıp "nefeslerimizi kesmeleri" heyecan trenine atlayıp düdük çala çala oyunun peşine takılmamıza yetmişti.

Ama olmadı, olamadı. İster beceriksizlik deyin, ister hissedarlar ve oyuncuların baskısı, isterseniz de para hırsı, Cyberpunk 2077 sekiz yıldır yollarını gözleyip hayallerini kurduğumuz oyun olamadı. Havada yüzen telefonlar, kendiliğinden patlayan arabalar, kafanızı çevirdiğinizde kaybolan yayalar ve araçlar, bir anda arkanızda ışınlanan polisler, düşünemeyen yapay zekâ, geç gelen kaplamalar... İnsan hangi birini sayacağını şaşırıyor.

Oysa o hatalar keşmekeşinin altında ne cevherler var. Johnny Silverhand, Panam, Jackie ve Takemura gibi harika yan karakterlerden mi bahsetsem? Triss'ten sonra milyonların yeni platonik aşkı olmaya aday olan Judy'den mi? Yoksa yer yer insanı soluksuz bırakan, film gibi ana hikâyesinden mi?

Tabii bir de Night City var. Mimarisi, holografik reklamları, televizyon programları, metro istasyonları, parkları, mağazaları, müzeleri, otelleri, alışveriş merkezleri, dükkânları, sinemaları, lunaparkları, atari salonları olan o muazzam şehir... Ama ne var biliyor musunuz? Neredeyse hiç ama hiçbiriyle etkileşime giremiyorsunuz. Her yerde film afişleri var fakat sinemaların girişleri kapı duvar. Bir sürü lokanta, mağaza ve dükkân görüyorsunuz fakat yalnızca üzerlerinde etkileşim ikonu olan birkaç tanesiyle etkileşime geçebiliyorsunuz. O müzelere, lunaparklara, alışveriş merkezlerine falan giremiyorsunuz bile. Hadi onu geçtim, atari makineleriyle bile oynayamıyorsunuz yahu... Biz bunlardan bazılarını GTA: San Andreas gibi 15 yıllık oyunlarda bile yapabiliyorduk hâlbuki. ■ **M. İHSAN**

4

**TÜR:** FPS • **YAPIM:** ID SOFTWARE • **DAĞITIM:** BETHESDA
**PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-ONE, SWITCH

# DOOM ETERNAL

## FPS TÜRÜNÜN YENİ ÇITASI!

Devam oyunu yapmak zordur. Milyonlarca kişinin yere göğe sığdıramadığı bir oyunun devamını yapmaksa daha bile zordur. Genellikle "aynısından biraz daha" formülünü uygulamak en garanti yoldur. Ama o zaman bile başarılı olacağınız kesin değildir. Bunu ben söylemiyorum; tecrübeyle sabit gerçekler bunlar. DOOM Eternal zoru başarıp tüm bu normları âdeta kesip biçip parçaladı.

2016'da çıkan DOOM zaten başlı başına başarılı bir FPS'ydi. Bundan daha iyisi yapılabilir mi diye soruyorduk ki kendi çıtasını aşan yine id Software oldu. Hem de ne aşmak! Bugüne kadar çok FPS hatmetmişliğim var fakat DOOM Eternal gibisini görmedim!

Bu oyunda öyle bir köşeye çekileyim, siper alayım demek yok. Bir noktada çok uzun süre kalırsanız etrafınızın zebaniler tarafından sarılması kaçınılmaz. O yüzden sürekli hareket etmeli, oradan oraya koşturup zıplamalısınız. Ama bununla kalmıyor tabii; oyun sizi düşünmeye de sevk ediyor. DOOM Eternal'da yerlerden toplayabileceğiniz mermi ve zırhların sayısı çok az. Onun yerine düşmanlarınızı öldürerek tamamlamak zorundasınız eksiklerinizi. İnsan zırhı azalınca alev makinesiyle iblis güruhlarının en kalabalık olduğu yere dalar mı yahu? DOOM Eternal'da dalıyorsunuz işte, mecbursunuz. Ve bu da oyunun adrenalin seviyesini arşa çıkarıyor. Ne diyorlardı Doomguy için? Cehennem yaratıklarına cehennemi yaşatan adam! Hah, işte tam olarak öyle oluyorsunuz bu oyunu oynarken!

Bunun yanı sıra DOOM 2016'yla başlayan evren inşa etme olayı burada da devam ediyor. Eternal'da hem Doomguy'ın geçmişi hem de diğer dünyalar hakkında daha fazla şey öğreniyoruz. Yetmiyor, başka boyutlara ve gezegenlere, hatta cennete bile gidiyoruz. Bu bölümler gerek görsel tasarımları gerekse de oyunun tarihçesine kattıkları şeylerle çok başarılı eklentilerdi. id Software'in evreni geliştirirken ilk Doom'dan bu yana yaşanan olaylara da bir şekilde sadık kalması da bir diğer artı.

DOOM Eternal'dan bahsederken Mick Gordon'un enfes müziklerini anmamak büyük ayıp olur. Soyadından olsa gerek, Gordon yine kendini aşarak müthiş bir işe imza atmış. İnsanı gaza getiren müzikleri bir yana, dünyanın dört bir yanından topladığı heavy metal solistleriyle birlikte ortaya çıkardığı gırtlak şarkıları insanı cidden mest ediyor.

Kısacası DOOM Eternal sadece bu yılın değil, son on yılın en iyi FPS'lerinden biri. Ve bundan sonra bu türde çıkacak oyunların da hedefleyeceği tepe noktası olacağı kesin. ■ **M. İHSAN**






**TÜR:** STRATEJİ • **YAPIM / DAĞITIM:** PARADOX • **PLATFORM:** PC

# CRUSADER KINGS III

## HEM BU KADAR DERİN HEM BU KADAR ERİŞİLEBİLİR OLMAYI NASIL BAŞARDIN?



Eski ödül tartışmalarıyla karşılaştırınca bu sene benim için pek sakin geçti sevgili okurlar. Oyungezer'de adımın birincisi, diyarın ve strateji oyunlarının koruyucusu olarak her seçim döneminde sayısız tartışmaya girerken bu sene mailleri ateşe vermem, sayısız isme neden o strateji oyununun o listede yer alması gerektiğini anlatmam gerekmedi. Çünkü Paradox, Crusader Kings III'le türe en uzak isimlerin bile gönlüne girmeyi, reddedemeyecekleri bir teklif göndermemi beklemeden herkesin listesinde yer almayı başardı.

Crusader Kings III'ün bu kadar başarılı kılan neydi? Çıkış sürümü en eksiksiz hissettiren Büyük Strateji olması mı, İzlanda'dan Himalayalar'a uzanan devasa dünyası mı, eklentisiz halinin bile sayısız detayla dolup taşması mı, öncüllerine göre devrimsel sayılabilecek grafikleri mi... Evet, bunların hepsini başarması bile bu listeye girmesi için yeterliydi aslında.

Ancak bana sorarsanız Crusader Kings III'ün asıl önemli etkisi, yeni başlayacak herkesin gözünü korkutan, uzaktan bakınca dipsiz bir kuyuyu andıran Büyük Strateji türünün imajını tek başına değiştirebilmesi oldu. Harika eğitim bölümü, kullanışlı kütüphanesi ve birkaç tıkla istediğiniz her şeye ulaşabileceğiniz mükemmel arayüzü sayesinde sadece Paradox'un değil, Büyük Strateji türünün bugüne kadarki en kullanıcı dostu oyunu olmayı başardı.

Üstelik bunu yaparken türü tanımlayan derin detay seviyesinden, uzun vadeli strateji kurma gereksiniminden de hiçbir ödün vermedi. Kullanıcı dostu olsa da, CK3 hâlâ taş gibi bir strateji oyunuydu. Hanedanınızın bekası için sürekli tetikte olmanız, yıllar sonrası için ince hesaplar yapmanız, sağlam ittifaklar kurmanız, saman altından su yürütmeniz, kumpaslar kurmanız ve gerektiği zaman ordularınızı toplayıp savaş meydanına inmeniz şarttı.

Bu devasa dünyada kiminle neyi nasıl yapacağınızı da tamamen size bırakan, sonsuz olasılıkların ve bilinmez bir maceranın oyunuydu. Küçük dükalığınızın başında etliye sütlüye karışmıyor imajı verirken kralları parmağınızda oynatıp kaostan beslenmek, soğuk Kuzey Denizi'nden yelken açıp zengin Avrupa başkentlerini yağmalamak veya Orta Asya'dan devasa atlı ordunuzla yola çıkıp dünyayı dize getirmek sizin elinizdeydi.

Oyunun çıkış sürümü bile bu övgüleri hak ediyorken, Paradox'un doğası gereği önümüzdeki 5-6 yıl boyunca gelecek genişlemelerle ne hale geleceğini hayal etmek zor. Ancak elimizdeki temelin kalitesine bakınca önümüzdeki 7-8 sene Büyük Strateji listelerinin zirvesinde kimin oturacağını şimdiden görebiliyoruz. Dolayısıyla Crusader Kings III sadece 2020'nin değil, 2020'lerin en iyi strateji oyunlarından biri olarak bu listede yer almayı fazlasıyla hak etti. ■ **MUTLU**




**TÜR:** AKSİYON / RYO • **YAPIM / DAĞITIM:** SQUARE ENIX
**PLATFORM:** PS5, PS4

# FINAL FANTASY VII REMAKE

## BİRİNCİ SINIF!

Yapamazlar. Olmaz. Mümkün değil. Square'in FF serisinden bahsediyoruz, neredeyse 20 yıldır başyapıt çıkaramadılar bu seriden. İyi oyun yapıyorlar arada eyvallah da efsane oyun yapmayı çoktaaan unuttular. Şimdi diyorsunuz ki tarihin en sevilen ve sayılan oyunlarından FF7'yi alacaklar ve ellerine yüzlerine bulaştırmadan baştan yapacaklar öyle mi? Hem de sıra tabanlı sistemi bırakıp oyunu aksiyona çevirerek? Ha! Yahu bir mucize olsa ve iyi iş yapsalar bile ya eski oyunu sevenleri küstürürler ya da çok nostalji kasarlar, sırf eskicilere hitap ederler, yeni oyuncu çekemezler. Yahu zaten aksiyon oyununda sıra tabanlı oyun derinliğini nasıl verecekler? Hadi onu geçtim bu adamlar bir sürü yan oyunda, şurada burada FF7 karakterlerini kullandılar, hepsi de saçma sapandı. Kendi karakterlerini unutmuşlar ya, bu ateşi sönmüş ihtiyarlar bize bu karakterleri eskisinin yarısı kadar sevdiremezler! Yapamazlar! Hadi hadi hadi onu da geçeyim, olmaz ya, mükemmel oyun yaptılar diyelim. E biliyoruz zaten FF7'yi. Bir sürprizi, beklenmedik bir şeyi olmayacak. Anıları tazeleyeceğiz, geçip gidecek...

...diye düşünürdüm bazı karamsar olduğum günlerde yastığa kafamı koyduğumda. Şimdilerde yastığa kafamı koyduğumdaysa aklıma Cloud'un tezahüratlar eşliğinde dans edişi, Aerith'in çiçek bahçesinde ona söyledikleri, Tifa'yla bar taburesinde eski günler yâd etmeleri, sarkastik yorumlarıyla Barret'ı kıl edişi, hazırlıksız gittiğim için saatlerce uğraştığım ve her saniyesinden keyif aldığım tuhaf Hell House dövüşü, sonlardaki epiklik abidesi sahneler geliyor. "Hakikaten de dahiyane bir savaş sistemi yapıp, bu dengelemesi imkânsıza yakın sistemi dibine kadar dengelemişler ve bir de üstüne bu sistemde 4 tane bambaşka karakter yönetiyoruz ya değil mi?" diye düşünüyorum.

Sadece olanları değil, olabilecekleri de düşünüyorum. FF7 Remake'in sonraki bölümleri bu kadar güzel sözü hak eder mi bilmiyorum ama onları heyecanın yanı sıra merakla da beklemeyi beklemiyordum, o çok acayip oldu.

FF7 Remake anıları tazelemekle kalmadı, hafızama çok çok daha fazla anı kattı. Sadece sevdiğim karakterlerle tekrar vakit geçirmemi sağlamadı, onları daha da sevmemi sağladı. Eski oyunu sevenleri de, ilk kez şimdi girenleri de tavlamayı başardı. Yıllar sonra bu tip bir listenin en tepelerinde yeniden bir FF görmek çok güzel bir his. ■ **ÖMER**

# BU DÜNYADAN OLMAYANLAR
# HALF-LIFE: ALYX

Bu yıl tüm VR ödüllerini silip süpüren Half-Life: Alyx bana kalırsa aynı zamanda yılın da en iyi oyunuydu. Üstelik 2020 üst düzey oyunlar açısından inanılmaz zengin bir yıl oldu ve buna rağmen Alyx'in yanına ikinci bir oyun koyamıyorum.

Peki bu kadar öve öve bitiremediğimiz bir oyun neden İlk 10'da yer almıyor? Çünkü erişilebilir değil. Yanılmıyorsam ülkemizde resmi olarak PC VR satışı yapan bir mağaza bulunmuyor zaten. Eh, Türkiye'de VR'ı bulmak ayrı dert, binlerce lirayı da VR'a gömmek apayrı bir dert haliyle. Hani bu platformda nice güzel oyun olsa yine tamam diyeceğim. Ne yazık ki PlayStation veya Switch'teki gibi zengin bir galeri mevcut değil, sadece Half-Life oynamak için VR almak gereksiz geliyor. Üstelik Alyx'i oynamak için üstüne bir de VR destekleyen, nispeten güçlü bir oyun sistemine de ihtiyacınız var. "Kaliteli oyun o listede her halükârda yer almalı" diyenleriniz olabilir ve hak da vermiyor değilim tabii. Fakat bu noktada Oyungezer ekibi olarak tutarlı olmamız gerekiyor. Zamanında Nintendo ülkemizde bulunmadığı için The Legend of Zelda: Breath of the Wild gibi bir efsaneyi liste dışı tutmuştuk. Alyx de benzer sebeplerden dolayı bu listede ocak dışı :(

■ YASİN





TÜR: AKSİYON • YAPIM: NAUGHTY DOG
DAĞITIM: SONY • PLATFORM: PS5, PS4

# THE LAST OF US PART II

## KALICI OLARAK İZ BIRAKTI



Size The Last of Us 2 ile ilgili beni en çok etkileyen şeyi söyleyebilir miyim? Yazı benim değil mi? İstediğimi söylerim ehehe.

### Hortum fiziği

Çıktığı gün almışız oyunu. Kardeşimin sınav hediyesi; dolayısıyla o oynuyor, ben seyrediyorum. Yahu oyun yağ gibi kayıyor. Bir tane bug yok! Ellie eldivenlerini çıkarıyor, tişört giyiyor falan; bir tane iç içe geçme sorunu yok.

Oyunun başlarında, gittiğimiz ilk şehirde kapıyı açmak için elektrik kablosunu sağa sola çekiştirdiğimiz bölümde ben aklımı yitirdim. Çimenlerin arasından geçiyor kablo, esniyor, bükülüyor; sanki oyun değil de animasyon film yapmışlar. Yahu teknik açıdan madem bu kadar acayip harika olabiliyor oyunlar, on gün önce çıkan oyunda benim saçım neden hâlâ kapüşonlumun içinden fırlıyor?

Hayretler içinde teknik başarısını izliyorum Naughty Dog'un. Henüz ne hikâyenin milleti bu kadar çıldırtacağından haberdarım, ne de Naughty Dog'un bu mükemmeliyete erişmek için yaptığı fazla mesailerden.

### Bu kadar çıldırdığınıza değdi mi gerçekten?

The Last of Us 2 çıktıktan birkaç gün sonra internet birbirine karıştı. Metacritic'te insanlar oyuna çatır çutur sıfır vermeye; yazarından aktörüne, oyunda emeği geçen neredeyse herkese ölüm tehditleri göndermeye başladı. Oyunu oynayan oynamayan herkesin illa ki bir fikri vardı.




Sağ olsunlar, biz de hepsini duymak zorunda kaldık.

Ben The Last of Us 2'nin bu bakımdan çok kıymetli, üstüne düşünülmesi gereken bir oyun olduğunu düşünüyorum. Hâlihazırda bildiğiniz oyunu sil baştan anlatmadan, biraz da spoiler vererek biraz açmaya çalışacağım bu düşüncemi.

Bir insanın sevdiği, yanında 20-30 saatini geçirdiği, duygusal yakınlık kurduğu bir karakterin durup dururken canice katledilmesini izlemesi ve bu katliam karşısında aciz kalması kolayca kaldırılıp kenara konulabilecek bir şey değil. Hele de oyunun kendisi de intikam duygularını körüklüyorken.

Bu noktada oyunun sonunda Ellie'nin verdiği kararı anlamlandırmak, hele de oyuncu kitlesinin bir





bölümü gibi duygusal zekâdan nasibini almamış insanlar için gerçekten çok zor. Hiç mırın kırın etmeyin. Siz de biliyorsunuz ki ortada kafası bir tek tetik çekmeye basan büyük bir grup var. Bunlar işte o ölüm tehditlerini gönderenler.

Yılın oyunu işte. Sadece bizim değil neredeyse her yerin yılın oyunu. Değdi mi bu kadar çıldırmaya?

Ama bu The Last of Us 2'nin eleştirilecek yanları yok demek değil.

## Bu çelişkilerin içinden nasıl çıkılır?

TLoU 2 bizden Abby'le empati kurmamızı istiyor. Hatta ona karşı sempati beslememizi istiyor. Fakat ortalama bir yaratıcı yazarlık kursunda öğrenebileceğiniz "Karakterinizi seyircinize nasıl sevdirirsiniz?" öğelerinden ileri gitmekte sıkıntı yaşıyor.

Şimdi, bu tek başına bir sıkıntı değil. Abby'i arkadaşları hakkında endişelenirken görüyoruz. Kendisini başkaları için tehlikeye atarken; canını kurtaran iki yabancıyı, üstelik de düşmanı olması gereken iki yabancıyı koruyup kollarken onu oyunda biz kontrol ediyoruz.

Normalde bunun bizde bir takım duygular uyandırması gerekir. Ki kendi adıma konuşmam gerekirse, Abby'nin hislerini anlayabiliyorum. Bakın ben de onun gibi yapardım demiyorum. Anlayabiliyorum ama.

Yine de bu birçok oyuncu için yeterli olmadı. Ve bundan kastım sadece linçleyen tayfa değil. Neden?

Öbür yanda Ellie var. Ellie'yle empati kurmak daha kolay geliyor herkese bir kere, çünkü Joel bir noktada oyuncunun da babası olmuştu. Olmuştu şimdi, hiç öyle bakmayın. Gidip de Tommy'yi öldürmüş olsalar bu kadar feryat figan etmezdi kimse (hatta kimsenin umurunda bile olmazdı belki de, alışkınız yan karakterlerin ölmesine).

Peki, Ellie eve döndükten sonra, Dina'yı ve çocuğunu bırakıp bir kere daha bu kan davasının peşine düşeceği belli olduğunda bu işin bir sona varmayacağını öngörebilen bir ben miydim? Gerçekten soruyorum, siz bu oyunun sonunda Abby'i öldüreceğinize inanmış mıydınız gerçekten?

TLoU 2 lineer bir oyun. Bu da biz herhangi bir karar vermiyoruz, yazılmış bir hikâyeyi takip ediyoruz demek. Ve bana sorarsanız hikâye kısmında TLoU 2 anlatmak istediğini anlatmakta sıkıntı yaşamıyor. Ben Tommy'nin gazlamasına gelip de Abby ve Lev'in peşine düştüğümüzde, o son adımı atamayacağımızı biliyordum. Ki TLoU 2'de bunu bilmemi istiyordu içten içe. O ruhani yorgunluk Ellie'nin her adımında barizdi. Açlıktan cılızlaşmış, yanında öleyazan bir çocukla birilerinden kaçmaya çalışan Abby'i öldürse eline ne geçerdi? Joel geri mi gelirdi? Hayır. Eve döndüğünde Dina'yla patates bebeği bıraktığı yerde mi bulurdu? Hayır.

Joel'in ölümünün yarattığı acı diner miydi? Hiç sanmıyorum.

## O elindeki kanın lekesi biraz zor çıkar...

E peki biz buraya gelene kadar kırk tane adam öldürdük? Onlara ne oldu?

Oyunun başka bir yerinde benden düşünmem istenmiyor ki? Önünde on iki tane ""düşman"" var, bunları bir silkele de yoluna devam et. Hadi canım benim, oldu mu? Bu da mermin, al. Çabuk çabuk, hadi.

Bunlar da insan değil mi? Abby'nin canı can da bunlarınki patlıcan mı?

Eleştirilecek yanları yok değil dediğimde işte bundan bahsediyordum. İntikam almışız, alamamışız; bunlar hep palavra. Hikâyenin ana ikilemini oyunun geri kalanına yedirememiş olmak bir eksikliktir mesela. Patır kütür adam öldür, 25 saatin sonunda pişmanlığı, duygusal çöküntüyü birden yığ insanın üstüne. Birçok oyuncunun oyunun sonunu kabullenememiş olmasına işte bu yüzden çok kızamıyorum işte.

Oyunlarda bir iyi taraf - kötü taraf problemimiz olduğundan bahsettim dergide daha önce. Sırf bu bakış açısına bu kadar çomak sokan bir oyun olduğu için yılın oyunu olmayı hak ediyor bence TLoU 2. Eminim tepki çekeceklerini biliyorlardı. Oyun dünyasında çok karşılaşmadığımız bir şey denediler. Ve bence başardılar da. Teknik başarısı da yanında cabası.

Daha da çok eleştirilebilir mi? Buyurun meydan sizin. Mükemmel bir oyun mu? Hayır. Yılın oyunu mu? Evet. ■ GÜLHİS

# 159

# İNCELEME

## İNCELEMELERDE GEÇEN AY

| OYUNUN İSMİ | OGZ PUANI | DÜNYA ORTALAMASI* |
|---|---|---|
| Assassin's Creed: Valhalla | 8+ | 83 |
| Astro's Playroom | 8+ | 83 |
| Call of Duty: Black Ops - Cold War | 6 | 76 |
| Chicken Police | 8 | 84 |
| Demon's Souls | 8 | 92 |
| Destiny 2: Beyond Light (DLC) | 7 | 73 |
| Devil May Cry 5 - Special Ed. | 8+ | 88 |
| Dirt 5 | 8 | 83 |
| Firefighting Simulator: The Squad | 6 | - |
| Foootball Manager 2021 | 9 | 85 |
| Fuser | 8+ | 82 |
| Ghostrunner | 8 | 81 |
| Godfall | 4 | 61 |
| Hyrule Warriors: Age of Calamity | 8 | 79 |
| Immortals: Fenyx Rising | 7+ | 76 |
| Kingdom Hearts: Melody of Memory | 7+ | 75 |
| Observer: System Redux | 7 | 79 |
| Pikmin 3 Deluxe | 8 | 85 |
| Pokémon S&S: The Crown Tundra (DLC) | 7 | 75 |
| Sackboy: Büyük Macera | 7 | 79 |
| Scourgebringer | 8 | 76 |
| Spider-Man: Miles Morales | 8 | 85 |
| Terminator: Resistance (Upd.) | - | - |
| The Falconeer | 7+ | 70 |
| The Pathless | 6 | 80 |
| Tourist Bus Simulator (GKN) | 6 | - |
| Transient | 7 | 65 |
| World of Warcraft: Shadowlands (DLC) | - | 83 |

**Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.*

## İNCELEMELERDE BU AY





# OGZ TAKIMI



## İPEK ATAM

Bu sene delirmediysem bana daha da bir şey olmaz bence ya. 2020'de malum pandemi kâbusu üzerine bir de kişisel olarak da yaşadığım en kötü yıl olması kombosu eklenince iki kat kâbus yaşadım resmen. Ama akıl sağlığımı koruyabilmiş olmam sebebiyle kendime saygım arttı, bu yılın tek güzelliği bu oldu. Yine de 2021'de her şeyin daha iyi olacağına dair bir umudum yok. Sebebi de karamsarlığa yatkın oluşum değil, keşke öyle olsaydı. Net bir şekilde dünyanın içine ettiğimiz gerçeği var karşımızda, somut bir gerçeklik. Üstüne bir de ülkenin halini ekleyince, 2021 çok daha kötü olacak gibi geliyor. Umarım yanılırım.

### SAYILARLA

**50-100**
Metrobüse her binişimde pencere açmaya çalışıp, kilitli olduğunu fark edip sövme sayım.

**5**
Dark Souls 3'te Pontiff Sulyvahn'ı kesmeden önceki deneme sayım (hâlâ inanamıyorum kendime :P)

**31**
Bu ay rahatça kalabalığa karışabilmeyi özlediğim gün sayısı.

### ÜÇ ÖNERİ

**OUTWARD:** Bu ara sardığım oyunlardan biri. Açık dünya, hayatta kalma öğeleri de bulunan eski tarz bir RYO. Fazla acımasız, savaş sistemi de biraz sıkıntılı ve bu da zorluğunu katlıyor. Ama insanı dünyasına çekmeyi başarıyor.

**WINGSPAN:** Dünya ve ülke gündeminden uzaklaşmak ve huzur bulmak için birebir.

**ENDLESS SPACE 2:** "En sade ve oyuncu dostu arayüz" ödülünü alması gereken, tüm mekaniklerin uyum içinde çalıştığı, sürükleyici, taş gibi bir 4x uzay stratejisi.



## M. İHSAN TATARİ

Yine bir yılsonu, yine hayat muhasebesi. Yaptığım işin uğraştığıma değip değmediğini sorgulamanın içerisindeyim. Oyun yazarlığını değil, çevirmenliği kast ediyorum. Manevi boyutunun güzelliğini kesinlikle inkâr edemem. Sizlerden gelen destek ve teşekkür mesajları en büyük mutluluğum. Öte yandan geleceğimi de düşünmek zorundayım. Ve maalesef ufuk çok karanlık. Yeni hedefler belirlemenin vakti geldi de geçiyor belki de. Peki, pes ettim mi? Tabii ki hayır. Ne demiş ünlü bir bestecimiz? Bir umuttur yaşatan İhsan'ı...

### SAYILARLA

**77**
Cyberpunk 2077'ye gömdüğüm saatler.

**7**
Aynı anda iş yaptığım yayınevi ve sitelerin toplamı.

**182**
Steam'de yazdığım incelemelerin tam sayısı.

### ÜÇ ÖNERİ

**THE UNECPECTED QUEST:** The Twelve Labors of Hercules gibi zaman yönetimi oyunlarını Settlers mekanikleriyle birleştiren eğlenceli bir yapım. Basit yapısına rağmen insanı saatlerce oyalamayı başarıyor.

**NOBODIES:** Hükümetin ortadan kaldırdığı casusların cesetlerini saklıyoruz. Püf noktası, işimiz bittiğinde kullandığımız bütün eşyaları yerine geri koymak ve arkamızda tek bir iz bile bırakmamak.

**PRIMAL LIGHT:** 16-bit zamanlarından kalma, zorlu platform oyunlarını sevenler için ideal bir bağımsız. Zaman zaman sinirden saçınızı başınızı yolsanız da eğlendiriyor kerata.

KAPAK İNCELEME

# CYBERPUNK 2077

## Nefes böyle kesilmez!

Onur Kaya


WIN
PS4
PS5
X|S
ONE

*Neon ışıkların hem umudun hem de yıldızların parıltısını boğduğu, insanın insanlığından madden ve manen çıktığı şehir… Devasa gökdelenlerin parmaklıklar gibi kesip dilimlediği ufkuna "sen mi yamansın, ben mi?" cümlesini haykıramadan kaderin sillesini yediğimiz o lanetli yer. Dünya malıyla beraber dünyada kalmaya ant içmiş şirket liderleriyle tebaalarının gözünde bir sinekten daha fazla önem kazanmaya çalışırken örümcek ağı gibi bir komplonun tam ortasına düştüğümüz o metropol...*



8 senecik beklediğimiz *Cyberpunk* diye bir oyun geldi malumunuz, bu oyunda Night City diye bir yerdeyiz ama ne siz sorun ne ben söyleyeyim… Hayatımda gördüğüm en kaotik oyun alemlerinden bir tanesi ve üst paragrafta size tattırmaya çalıştığım, kaynak materyalini berrak bir ayna gibi yansıtan atmosferi yüzünden de değil.

Arabaların bazen kafanıza bazen de haritanın aşağısına düşmesinden. Yanınıza çağırdığınız "sadık" aracınızın bazen sizi almadan kendi başına şehri dolaşmaya karar vermesinden. Karakterlerin The Flash'e özenip nesne ve kapıların içinden geçmelerinden, Superman'e özenip duvarların ardını röntgenlemelerinden. Kafaları kopmuşken konuşmaya devam etmelerinden. Silahlarını telekineziyle tutmalarından. Bütün bu insanüstü kabiliyetlerine rağmen sürekli bir yerlere takılıp yüzüstü düşmelerinden. Görüntünün kumlanmasından, kaplamaların yüklenmemesinden, kapalı havanın birdenbire güneşli olmaya karar vermesinden. Altyazıların veya başka arayüz öğelerinin ekrandan gitmemesinden. Dahası da vardır ama aklıma gelmedi ilk anda, elbet yazıyı yazarken üç beş bir şey daha çıtlatırım.

Bu kadar bitmemiş, bu kadar hatalarla dolu bir oyunu bu sayfalarda inceleyişimin üzerinden iki yıl kadar süre geçti. 2018 senesini *Fallout 76* gömerek kapatmıştım ama ona hazırlıklıydım. 2020'yi de *Cyberpunk* ve CD Projekt Red gömerek kapayacakmışım meğer, bu da yılın geri kalanı gibi oldukça beklenmedik oldu benim için. Üç kere ertelenen, her ertelemede arkaya yaslanıp sabretmenin erdemlerinden bahsetmeye başladığım, ardında CDPR'ın olmasına güvendiğim oyun, hidrojen bombası gücünde patladı. Bunun ardından bir "Büyük Depresyon" da oyun sektörü mikrokozmunda yaşar mıyız merak ediyorum. Neyse, bir yerden oyunu anlatmaya başlamak lazım, ben de başlıyorum işte. Bitirebilir miyim bilmiyorum ama, CDPR oyunu bitirememiş, ben anlatmayı bitirememişim çok mu?

## OYUNDA EN ÇOK ROL YAPAN KEANU REEVES, O DA AKTÖR OLDUĞUNDAN

Hatalarını bir kenara koyayım, oyundan bir RYO olarak ne bekliyordum, ne kadarını buldum/bulamadım oradan mevzuya girelim. Oyun bir rol yapma oyunu olarak pazarlandığı için ilk dalmak gereken kısım bu bence. Bu uğurda sizi yine 2 sene öncesine, dibimizi düşüren 45 dakikalık

uzun mu uzun oynanış görüntülerine götüreceğim. Hani şu Maelstrom çetesinin mekânına gidip, kendilerinden bir robot satın almamız gerektiği bir görev vardı ya? İstersek önden şirket mensubu bir ablayla münazara edip ödemeyi yapmak için kendisinden bir kredi çipi alabiliyorduk ve görevin ilerleyişiyle sonucu buna göre değişiyordu. Hatırladınız mı? İşte gösterirken "görevlere çok farklı açılardan yaklaşabileceksiniz, nasıl oynadığınıza göre olaylar epey değişebilecek" dedikleri ve *The Witcher 3*'te bu olayı gayet güzel kotardıkları için bizi sözlerine eforsuz inandırdıkları bu kesit, oyunun geri kalanını neredeyse hiç yansıtmıyor.

Diyaloglarda ettiğimiz lafların %95'inden fazlası, oyunun gidişatı üzerinde bir sonraki cümleyi etkilemekten öte bir etkiye sahip değil. Bazen oyun bir yandan hangi seçeneği seçmenin mantıklı olacağını da kaş gözle belli ederekten "bak sana seçim şansı sunuyorum ha" diye blöf yapıyor. Sonra inatla gidip diğer seçeneği seçtiğinizde "sana soranda kabahat!" deyip seçiminizi hiçe sayıyor. Yani fabrikasyon Telltale oyunlarında daha fazla ve daha etkili seçimler vardı desem çok da yanılıyor olmam. *The Witcher 2*'de hangi tarafı seçtiğinize göre TAMAMEN farklı bir haritada, farklı görevlerle oynadığınız Act 2'yi yapan CD Projekt Red gitmiş, bir yandan sunumda Rockstar seviyesine gelmeye çalışıp, bir yandan "RYO yapıyoruz" yalanı atmaktan geri kalmayan şark kurnazı bir stüdyo gelmiş yerine. Oyun çıktıktan sonra resmi sayfalarındaki "Rol Yapma Oyunu" ibaresini silip yerine "Aksiyon Macera" yazmalarına ne denir, siz karar verin.

Oyuncu olarak hikâyeye etki edebilmekteki acizliğimiz maalesef Speech Check cephesinde de mevcut. *Fallout 4* çıktığında sıkı RYO sevdalıları yeri göğü inlemişti, istatistiklerimizin diyaloglardaki işlevi yaptığımız işler karşılığında daha fazla para isteyebilmenin ötesine geçemiyor diye. Burada Speech Check'lerin oynanışa işlevi aynı şekilde bundan ve bir iki yerde karşıdakine gözdağı vermekten öteye gidemiyor. Yani teknik becerinizi kullanan bir konuşma seçeneği seçtiğinizde, görevi tamamlamak için o beceriyle alakalı farklı bir yol açılmıyor. Sadece o konuda ne kadar becerikli olduğunuzla ilgili hava cıva yapmış oluyorsunuz. Direkt "öbür kodaman *Cyberpunk*" olan *Deus Ex*'le kıyaslamasını yapacağım; *Human Revolution* ve *Mankind Divided*'da "kazanmanız" gereken, olayların gidişatını değiştirebilen kritik diyaloglar vardı. Social Enhancer denen geliştirmeyi aldığınızda karşıdaki kişinin hangi tipten bir kişiliğe sahip olduğunu, ne tip cümlelerle aklını çelebileceğinizi falan gösterirdi. *Cyberpunk*'ta araba alasınız tutunca "ben bunun mavisini istiyorum" bile diyemiyorsunuz.






Bu külüstür arabayı unutmak için kutularımıza alalım sizi, zira sürüş mekanikleri keyifli olmadığı için hantallığı pek çekilmiyor.



## Bu yolun sonu çok bir yere çıktı

Oyunun kırpık RYO öğelerinden bahsettim. E peki oyunda hiç mi bir şey değiştiremiyoruz? Hayır, oyunun gidişatına etki etmeyen ama görünce "aaa" diyeceğiniz birkaç detayı etkileyebiliyoruz. Bunlar dışında değiştirebildiğimiz tek şey oyunun sonu. Belli bir noktaya gelince oyun nihai sonuca yaklaştığımızın uyarısını yapıyor. Bunun az ötesinde de oyundaki tek önemli seçimimizi, yani oyun sonu seçimini yapıyoruz. Ekstra hiçbir şey yapmadan ana hikâyeyi gelişine oynadıysanız, burada iki seçeneğiniz oluyor. Eğer Panam ve Rogue'un yan görev zincirlerini tamamlarsanız, her biri için birer tane daha açılıyor. Son ve gizli kapanış da Johnny Silverhand'le oyun boyunca ne kadar iyi anlaştığınız, onunla alakalı görevlerde kendisiyle konuşurken hangi diyalog seçeneklerini seçtiğiniz gibi detaylara bakıyor. O yüzden ayrıntı verip sürpriz bozmadan pek anlatamıyorum, bolca manuel kayıt alın diyebiliyorum sadece :)

Bu arada, kutuyu okuyunca aklınıza gelebileceği üzere bu durum Deus Ex: Human Revolution'ın bolca negatif tepki alan sonuyla benzerlik taşıyor. Hatırlarsanız Human Revolution'da son ana gelip 3 seçenek arasından seçim yapıyorduk ancak durum bu sefer o kadar kötü değil; Human Revolution'dakinin aksine, Cyberpunk'ta yaptığınız seçim oyunu oracıkta bitirmiyor. Cyberpunk'ta duruma göre neredeyse tamamen farklı bir final operasyonu oynuyorsunuz.

# Karakterinizi yaratıp geliştirirken dikkatli olun

Oyuna başladığınızda cinsel organınızın boyutundan yüzünüzdeki implantlara, gözbebeğinizin şekline kadar pek çok şeyi seçebildiğiniz bir karakter yaratım ekranıyla karşılaşacaksınız. Burada yaptığınız seçimlerin nihai olduğunu bilin, bin bir çeşit teknolojinin olduğu bir şehirde de olsanız, karakterinizin dış görünüşünü oyuna bir kere başladıktan sonra değiştiremiyorsunuz.

Buna ek olarak, oyunda karakter gelişimini sıfırlama şansınız da kısıtlı. Öncelikle bilmeniz gerekiyor ki, 6 ana istatistiğinizi hiçbir şekilde baştan şekillendirme şansınız yok. Sadece Kazanım puanlarınızı geri alıp baştan dağıtabiliyorsunuz ama bunun da bedeli ağır: doktorlardan birine gidip, indirimsiz fiyatıyla 100.000 kredi sayarak “Tabula E-Rasa” isimli çipi satın almanız gerekli. Bu para da hiç kolay toplanan bir para değil, yetenek puanlarınızı düşünüp taşınarak yapın o yüzden.



Karakterimizin istatistiklerinde durum biraz daha iyi ama çok da değil. Teknik becerinizi ve kaba kuvvetinizi kapı açmak için de kullanabiliyorsunuz ama ikisi de yetmezse iki adım ötede, yolunuzu hiç de uzatmayan bir baca, bir havalandırma deliği, bir balkon mutlaka var. Zekâ puanınız hangi sistemlere sızabileceğinizi belirliyor ama 10'a getirdikten sonra sızamadığım sistem olmadı ve maksimum seviye de 20. Yani tamam, oyuncunun önünü kesin bir şekilde tıkamaktan çekiniyorsunuz ama ilgili becerim yoksa o işi biraz daha zor yapayım be kardeşim.

Benim için en büyük hayal kırıklıklarından bir tanesi bunlardı oyunla ilgili. Beceriler, istatistikler, işe yarıyorlar ama yaramasalar da olur seviyesinde. Her şey tadımlık. Oyuncuya tanınan her inisiyatif göstermelik. Halbuki karakterlerin yanına yaklaştığınızda seçenekleri beliren, bazen birkaç kişilik bir konuşmada kime hitap ederek konuştuğunuzu seçebildiğiniz, oynanışı bölmeyen diyalog sistemi o kadar güzel ki. Tam potansiyelinde kullanılmamış olması fena canımı yakıyor.

## BİR DE JOHN'A JOHN KATAN O SILVERHAND OLMASA

Öte öte yanlardan, oyunun ana hikâyesi gayet iyi. Oyun sektörü büyük bütçe yapım standardının gayet üzerinde bir yazım ve anlatım kalitesi de var. Bir siberpunk anlatısından yapmasını bekleyeceğiniz pek çok şeyi yapıyor, insanı teknolojik varoluş krizlerine sokup efkarlandırmak dâhil.

Oyunun romantizm seçenekleri oyunculardan biraz tepki çekti ancak ben kendi adıma fena bulmadım. BioWare oyunlarındaki romans opsiyonlarından daha güzel kurgulandıkları ve daha samimi hissettirdikleri kesin. Oyuncuların şikayetçi olduğu nokta, seçeneklerin sayısı ve doğası. Kadın da olsanız, erkek de, bir tane homoseksüel, bir tane de heteroseksüel birliktelik seçeneğiniz var. Yani totalde flört edip ilişkiye girebileceğiniz dört karakter var ve hiçbiri biseksüel değil demek oluyor bu. İşin ilginci bu karakterlerden bir tanesinin masaüstü oyunundan gelme ve orijinal halinde biseksüel bir vatandaş olması. CD Projekt Red bu yüzden fanlar tarafından iyi topa tutuluyordu son baktığımda. Ben sahnelerin güzelliğine kanaat etmekte zorluk çekmedim açıkçası.

Karakterlerin jestle mimiklerini ve Night City'de hayata geçirilen dibine kadar detaylı, ağzına kadar sürpriz referans dolu görselliği özümsemek açısından birincil kişi kamera açısı gayet yerinde bir seçim, insanların itirazları boşa çıkmış hep. Kökenine daha oyunun başında etki edebileceğiniz ana karakterimiz V de, az buçuk sınırları belli olsa bile Geralt kadar keskin çizilmediği için bu kameradan kendimizi yerine daha kolay koyduğumuz bir karakter. Keşke Street Kid, Nomad ve Corpo şeklindeki üç şık arasından yaptığımız seçim, oyunun ilk yarım saatinden ötesine de etki edebilseymiş ama. Köken seçebilme opsiyonu gerçekten "olmasa da olur" diyeceğiniz bir janjan.

Oyununun anlatımının tadına tat katan bir büyük faktör de tahmin edeceğiniz üzere asi rock yıldızı / terörist Johhny Silverhand rolündeki Keanu Reeves. Cyberpunk dünyasına önden aşina olup karakteri tanımayan birisi olarak Silverhand kimdir, nedir bilmem. O yüzden bir bileniniz bana karakterin oyundaki halinin başarısı/başarısızlığı üzerinden söylev çekmek isterse kabulümdür.

Oyunda bol bol "git getir/öldür" görevi varken pek az araçlı kovalamaca olması beni üzdü.

Ancak Keanu Reeves'in başarıyla yansıttığı, Silverhand'in ölünce bile kaybedemediği "elimde silahım da var sigaram da, kızlar bana zaten hasta, olur mu dünya umurumda?" tavırları beni benden aldı. Oyun boyunca sürekli yanımızda olmasına bayıldım. Her önemli sahneye bir yerinden girmesi, ekranda dönen mevzunun havasını destekleyen hal ve hareketlerde bulunması, bazen hiç konuşmadan bir kenara yatıp sigarasını tüttürmesi, yer yer bizimle dalga geçmesi, duygusal zırhının çatladığı nadir anlarda atar gider yapması… Bunlar oyunu ciddi anlamda zenginleştirip başında pürdikkat tuttu beni. Silverhand olmasa, oyunda dönen pek çok mevzuyu düzgün dinlemeyip kulak ardı edebilirdim, o ne zaman önümde belirse dinlemeye değer bir konuşma döneceğini anlayıp kulak kabarttım aksine. Oyun çıkmadan önce Keanu Reeves'in oyunun ikinci ana karakteri olduğu söyleniyordu, bu hiç abartılmamış; oyun sektörüne bulaşan Hollywood yıldızları arasında dâhil olduğu oyundaki rolüyle en çok zaman geçirenlerden, belki de en çok zaman geçireni olmuş. İyi de olmuş.

## SERBEST MESLEK AMA ÇOK SERBEST

Zaman demişken, oyunun ana hikâyesini koştur koştur, sağa sola bulaşmadan oynarsanız 15-20 saat civarı bir sürede bitirebilirsiniz. Eğer yan görevlere bulaşırsanız bu süre kaçınılmaz olarak 40-50 saatlere uzayacaktır elbette. Her şeyi yapmaya kasarsanız da 70-75 saat civarı bir süre görebilirsiniz sayacınızda. Ben mesela bu yazıyı yazarken şehirdeki tüm yan görevleri bitirmiştim, en üst zorlukta oynadığım için bolca ölüp geri yüklemiştim, oyundaki 4 ana sonu görüp tüm başarımları açmaya kasmıştım ve sürem 80 saat. O yüzden oyun çıkmadan önce etrafa yayılan "tamamını bitirmek 170 saat sürüyormuş aaağbiiiii" laflarına inanmayınız efendim, o sürenin yarısı kadar anca sürüyor. Ha "ben deliyim, oyunu oynadığım kadar okurum da" der ve gerçekten bütün yazıları okursanız oralara belki gelirsiniz ama tavsiye ve tasvip etmiyorum. Gerekli gereksiz çok fazla metin var oyun içinde okunabilecek.

Sayısal verilere gelmişken, oyunun "doluluğuna" bir çift lafım olacak. Oyundaki bazı yan görevler ve yan görev zincirleri, ana senaryoyu aratmayacak bir sunum ve yazım kalitesine sahipler.






## Collector's Edition

CDPR'ın en azından Collector's Edition hazırlama konusunda kaliteyi düşürmediğini görmek güzel, çünkü Cyberpunk bugüne kadar görüp göreceğiniz en dolu dolu, en iyi hazırlanmış Collector's Edition'lardan birine sahip.

Kocaman bir kutu içerisinde gelen Collector's Edition'da çıkartmalar, broşlar, anahtarlıklar, Night City'yi ve evreni anlatan kitapçıklar, tasarım kitapları, haritalar, müzikler gibi standart şeylerden istemediğiniz kadar bolca var. Ben bir yerde içinden çıkan kitapçıklara bakıp "bunları okumaktan oyunu oynamaya vakit bulamayacağım sanırım önümüzdeki birkaç gün" dedim (nitekim öyle de oldu).

Ama şüphesiz ki paketin içindeki en özel ve güzel parça 25 cm'lik V heykeli. Heykelin kalitesi, işçiliği, boyaması falan tek kelimeyle nefis. Eğer koleksiyon meraklısıysanız gerçekten arşivinizde olmasını isteyeceğiniz türden bir içerik sunuyor. Tabii Türkiye fiyatı her şeyde olduğu gibi yine cep yakan cinsten (2,500 TL).

(Yine de benim en sevdiğim özellik Collector's Edition'ın tam tepesinde bulunan ve içine kedi sığabilecek boyuttaki boşluk oldu. Bugüne kadar aldığım en pahalı kedi yatağı olsa da kedilerimden Nia'nın çok sevip sürekli tepesine tünemesiyle en azından parasının hakkını bu yönden vermiş oldu. 10/10; yine olsa yine alırım.) ■ CAN









# CD Projekt Red Düşüncesizlikleri

■ Oyunun başlarda hoş gelen ancak bir yerden sonra yorabilen detaylarından bir tanesi telefon mevzusu. GTA V'deki gibi detaylı ve işlevli bir telefonumuz olmasa bile Cyberpunk'ta da aranabiliyoruz, hem de ne aranma! İş verenlerimiz, haritadaki görev yerlerine yaklaştığımız zaman brifing vermeye arıyorlar. Eşimiz dostumuz da arada arayıp mesaj atıyor ki Takemura'nın bu kanal üzerinden tam bir baba modunda iletişim kurması aşırı komik. Ancak sinir bozdukları da oluyor çünkü bu aramaları açmama şansımız yok, hiçbirini geçemiyoruz, konuşma bitmeden yüksek zıplama özelliği çalışmıyor ve kayıt da alamıyoruz.

■ Bir başka kurdeşen sebebi, diyalogları geçme tuşuyla çömelme tuşunun aynı olması ve diyalog geçmek isterken istemsizce amele pozu almak. İlginç bir şekilde (en azından PC'de) bir kere eğilince diyalog bitene kadar kalkamıyoruz. Kalkmak için zıplamak falan da kâr etmiyor, karakterimiz tekrar çömeliyor. Nasıl iş anlamadım yeminle.

■ Üçüncü stres sebebi Çipler menüsü. Özellikle Sibersayko görevlerinde, düşmanınızı indirdikten sonra etrafı araştırmamız isteniyor. Olayların nedenine, nasılına ışık tutacak bir çip bulduğumuzda da görevi ilerletmek için menüye girip okumamız gerekiyor ancak o çip menüsü gerçekten sinir bozucu, çünkü gerçekten çok fazla alakalı alakasız çip buluyorsunuz. Menüye gir, farenin tekerleğini döndüre döndüre okumak gereken çipi bul falan, işkence oluyor yer yer.

■ Oyundaki yapay zekâ felaket arkadaşlar. Dövüş ortasında üzerinize koşarken artık komik olmayan sıklıkta takılıp yere düşecek, siperin arkasına girip çıkmamaya karar verecek ve yanlarına gittiğinizde sizi görmeyecek, şehir içinde trafikte boş boş kitlenecek kadar felaket hem de. Attıklarını vurmak konusunda çok bir sıkıntıları yok, özellikle keskin nişancılar önden temizlemezseniz illallah ettiriyorlar. Ancak genel embesillikleri insanı oyunun atmosferinden çıkaracak seviyede. Oyun boyunca gösterdikleri tek zekâ pırıltısı, yer yer üzerinizde Hızlı Hack kullanıp sizi yerinizden çıkarmaya çalışmaları.

■ Polis sistemi de felaket. Suç işlediğinizde arabalarla gelip etrafınızı sarmak, önünüzü kesmek veya en basitinden arkanızdan kovalamak gibi şeyler yapmadıkları gibi, kamera dışında belirmekte üstlerine yok. Çölün ortasında suç işleseniz, üniformalı Night City sapıkları olarak ardınıza ışınlanıp topuğunuza sıkmaya başlıyorlar.

■ Oyunun bir de Türkçe çevirisi var, seslendirme olmasa bile epey kapsamlı, üzerinde uğraşılmış bir çeviri olduğundan oyunu dilimizde oynamak isteyenleri sevindirecektir. Ancak bunun için bir savaş vermek gerekiyor, zira bende de, İhsan'da da, Eren'de de olduğundan "acaba karşılaşmayan var mı?" dediğim bir hata yüzünden oyunu her kapatıp açtığınızda dil İngilizceye dönüyor.

# Çoklu Oyuncu Modu

Bildiğiniz üzere oyunun bir de arkadan gelecek bir çoklu oyuncu modu olacak. İnceleme boyunca oyunun yapısıyla alakalı pek çok tercihi bir arada gözden geçirdiğimde, bende CD Projekt Red'in, ciddi ciddi GTA 2077 yapmaya kastığı izlenimi oluştu. Düşünün bir, tasarımına acayip emek harcanmış sürüyle araç, farklı farklı seviyeleri, renkleri olan, çeşidi biraz fazlaya kaçmış eşyalar, GTA benzeri bir telefonlaşma mefhumu, "oraya git, bunu getir, şunu öldür" tadında gangster görevleriyle dolu bir harita, bu kadar gereksiz şişirme varken "olmasa da olur" denip kenara atılmış RYO anlatımı... İşin içine biraz Borderlands de karıştırmışlar ama genel olarak amaç GTA Online benzeri bir para makinesi yaratmak için temel atmakmış gibi hissettim. Ne dersiniz, CD Projekt Red, oyunun rol yapma taraflarından GTA Online başarısına öykünerek bu kadar şey kırpmış olabilir mi? Yoksa oyunu RYO yapmayı isteyip altından kalkamadılar mı?



Jackie'nin endamının yettiği sahnelerden bir tanesi.





Judy en büyük şahsi hayal kırıklıklarımdan, dandik bir karakter olduğu için değil erkeklere pas vermediği için...



# Ayağımız yerden kesilsin de bu arabalar çok külüstür!

Oyunda sahip olabileceğiniz 30'a yakın araç bulunuyor ve bunların ilanları sokaklara namınızı yaydıkça, yani Street Cred seviyenizi yükselttikçe açılıyor. Ancak bu, nereye bakacağınızı bilmezseniz uzun süre külüstür arabalarla idare edebileceğiniz, üzerine paranızı araçlara harcamak isterseniz sibernetik geliştirmelere yetmeyeceği anlamına geliyor. Bu isteyeceğiniz bir şey değil çünkü oyunun sürüş mekanikleri GTA seviyesinde değil; Watch_Dogs'dan daha iyi o kadar. O yüzden "bari hızlı arabalara çabuk kavuşun da bir an önce keyiflensin" diyeyim, nereye bakacağınızı söyleyeyim:



**■ QUADRA TURBO R V-TECH:** Oyunun tanıtımlarında bol keseden gördüğümüz "o araba." Motor sesi Dodge Viper'ınkine pek çok lisanslı yarış oyunundakinden fazla benzediği için (size bakıyorum Forza ve Project Cars 3) kendisine ekstra bir sevgi besliyorum. Quadra Turbo R V-Tech'i almak için öncelikle Life's Work (Hayatımın Başyapıtı) isimli görevi tamamlamanız gerekiyor. Bu görevi, şehrin City Center isimli adasındaki Glen bölgesinde bulacaksınız. Glen: Metro South isimli hızlı seyahat terminalinin hemen sağında başlatabileceğiniz görev hakkında uyarımı baştan yapayım: seviyesi yüksek. Ancak yapmanız gereken şey katliam değil; gizlenerek, çatışmaya girmeden görevi tamamlayabilirsiniz. İşi hallettiğinizde görevi veren arkadaş sizi arayacak ve devam görevi Sex on Wheels'ı başlatacak. Sex on Wheels (Tekerli Seks), elemanın garajına girip yepyeni arabanıza kavuşmaktan ibaret.



**■ RAYFIELD CALIBURN:** Bugatti Veyron/Chiron çakması ve oyunumuzun en hızlı arabası olan Caliburn'ü alabilmek için ana senaryoda ilerlemeniz gerek. Act 2'de Rogue'dan aldığınız Ghost Town görevini yapmalısınız. Oyundaki potansiyel romantik partnerlerimizden biri olan Panam Palmer'la tanışacağınız görevin sonunda Panam sizden ufak (!) bir konuda yardım isteyecek. Bu kısım opsiyonel ve araca kavuşmak için yapmanız gerekli mi, emin değilim. Ancak görevi bitirip, aradan 24 saat geçtikten sonra beraber baskına gittiğiniz tünele dönerseniz sol taraftaki girintide bir konteynerle karşılaşacak ve içinde yepyeni spor arabanızı bulacaksınız. Bu arada arabanın hemen arkasında bir çip, çipte de "ailesi çocukken gözlerinin önünde öldürüldüğü için karanlığı kucaklayan ve suçluların en kötü kâbusu olmaya karar veren" birinin notları olacak. Bu kişi kendisine "Murk Man" (Kasvet Adam) diyor ama bize Batman gibi geldi.



Bunlar güzel, sonundaki ödül için değil içeriğinin kalitesi için tüketeceğiniz, zaten söylenene göre bir kısmı ana görev olacakken yan göreve çevrilmiş hikâyeler. Sadece bunlara kasarsanız ana senaryonun kendisiyle benzer uzunlukta bir süre daha ekleyebilirsiniz oyununuza. Ancak ana karakterimiz V bir paralı asker ve bu yüzden eş dostla maceraya atılmanın yanında mesleğini de icra etmesi gerekiyor. Bu noktada da kontratlar devreye giriyor, ne kadar kirli iş varsa üzerimize yığılıyor. Yetmiyor Night City Polis Departmanı da kontrolden çıkan suç seviyesini düşürmek için yardımımızı istiyor. Tüm ıvır zıvır görevleri haritadaki milyon tane sembole giderek tamamlayabiliyoruz ve maalesef bunlar gerçekten ıvır zıvır görevler; *Assassin's Creed: Odyssey*'deki yan görevler ne kadar insanı yoruyorsa, bunlar da o kadar yoruyor arkadaşlar. Tek iyi tarafları oradaki gibi alttan alta zaruri olmamaları. Her biri için metin yazılmış, ufak tefek detaylarla birbirlerinden farklı kılınmaya uğraşılmışlar ama yetmemiş, yememiş yani. Aralarında güzel olanlar var ama hangileri olduğunu kestirmek pek kolay değil. Sadece "kankalardan" aldığımız görevler kendilerini belli ediyorlar.

Ben kendi adıma "hikâyesinin %80'i not ve brifinglerde verilen görev" konseptinden tutkuyla nefret ediyorum, her açık dünya oyununun veya RYO'nun 100 saat olmasına gerek olmadığına da tüm kalbimle inanıyorum. Konu *Cyberpunk 2077* olduğunda "Neden 100 saat olmadı?" suçlaması içinde değilim, "neden vaktimi boşa harcamak konusunda hiç çekincesi yok?" hayal kırıklığı içerisindeyim. *The Witcher 3*, üst kalite görevlerle dolu dolu 100 saatin üzerinde bir oynanış süresi sunarken, *Cyberpunk*'ı 70 saat oynadığınızda bolca sulandırılmış içerik tüketmiş oluyorsunuz çünkü "löp eti" az oyunun. Doymazsanız derisinden, suyundan falan koyacaksınız artık. 50 saatlik daha konsantre bir tecrübe yapmayı yakıştıramamış CDPR kendine (bu arada "madem baydın neden %100'e kastın?" demeyin, kurtulmak istediğim kötü bir alışkanlık).

## ENVANTER ÇILGINLIĞI 2077

Görevlerdekine benzer bir yorgunluk, oyunun ganimet toplama tarafında da vuruyor insanı. Oyuna ilk girdiğinizde etrafta ne kadar fazla toplanabilir şey olduğunu görüp bir afallıyorsunuz. Yiyecek içecekler, iyileştirici eşyalar, rengârenk çok fazla silah, giysi, modifikasyon parçası, sibernetik geliştirme, o, bu, şu… 27 senelik ömrümle şu incelemeyi yazıp şunlardan şikâyet ederken kendimi yaşlı ve yorgun hissettim be CDPR… Bir noktada komple eşya toplamayı, envanterimi kontrol etmeyi falan bıraktım. Görevlerden hediye gelen ve ilginç bir şekilde hasarları hiç yetersiz kalmayan birkaç silahla herkesi alnının çatından vura vura ilerlemeye başladım. *TES, Deus Ex, Dishonored* gibi yapımları sakin ve dingin bir şekilde, altına bakılmadık taş komadan oynayan Onur'un yerini duyularına saldırılmasından çıldırmış bir Onur aldı.



# Ağzı Olmayan Konuşuyor!



■ **SKIPPY:** Skippy oyundaki en ilginç silahlardan biri, en büyük özelliği konuşuyor olması. Üstelik insana yer yer kahkaha attıran, çok komik diyalogları var. Ama tek yeteneği bu değil elbette. Skippy'yi bulduğunuzda silah size onu nasıl kullanmak istediğinizi soruyor. Dilerseniz "Puppy-Loving Pacifist" özelliğini açıp düşmanlarınızı sadece uzuvlarından vurmayı, dilerseniz de "Stone Cold Killer" özelliğini açarak herkesi başından vurmayı seçebilirsiniz. Ne yazık ki 50 kişiyi başından vurarak hakladığınızda silahın özelliği kendiliğinden pasifiste dönüşüyor. Bir başka özelliği de karakterinizin kaçıncı seviye olduğuna bağlı olarak güçlenmesi. Skippy bir noktadan sonra size gerçek sahibinin kim olduğunu da söylüyor ve onu geri götürmeyi kabul ederseniz yeni bir yan görev açılıyor. Skippy'yi Vista Del Rey bölgesinde, bir ara sokakta yatan cansız bir bedenin yanında bulabilirsiniz. Yeri ünlem işaretlerinden biri olarak gösteriliyor.

■ **BRENDAN:** Şehirde dolanırken veya ana görevi takip ederken yolunuz illa ki Megabuilding H8'e düşecektir. Bu büyük bina kompleksine girişinde robotik bir sesin size "Hey! Bakar mısın?" diye seslendiğini duymanız çok büyük bir olasılık. Ama kısacık bir zaman aralığında olup bitiyor bu ve dikkatli olmazsanız onu duymamanız muhtemel. Peki, kim bu seslenen? Tabii ki otomatik yiyecek makinesi Brendan! Kendisi komik, eğlenceli ve akıllı bir yiyecek makinesi. Onunla konuşup sohbet etmek, hatta isterseniz arkadaş olmak elinizde. Daha da güzeli kendisini daha sonra da ziyaret edebiliyor ve iki-üç tane küçük yan görev alabiliyorsunuz. Yolunuz düşerse Brendan'a bizden de selam söyleyin.

■ **M. İHSAN**








"Sana buradan bir korum bir de antikor!" Nasıl, 2020'ye uygun oldu mu espri?






# İdeal PC Ayarları




Oyun PC'de canavar gibi gözükse de hepimizin elinin altında aynı canavarlıkta oyun bilgisayarları bulunmuyor. Biz de size yardımcı olmak adına bazı grafik ayarlarıyla oynayarak PC'nizde nasıl ideal performansa ulaşabileceğinizi bir anlatalım istedik.

Aşağıda iki farklı öneri grubu göreceksiniz sevgili Oyungezerler. RTX destekli ekran kartı olanlar için RTX önerilerini ayrı tutmayı tercih ettim. Bir de başlamadan bir iki not düşeyim. Öncelikle bu önerilerim size performans kazandırırken grafiklerden de çok ödün vermemek adına olacak. Cyberpunk 2077 günün sonunda görsel anlamda gerçekçiliği hedefleyen bir yapım ve nihayetinde bir hikâye oyunu. Yani bu rehberde grafik kalitesi daha ön planda olacak, görsellikten çok kısmadan nasıl daha çok performans elde edebiliriz bunu irdeleyeceğiz. Ha bir de unutmayın ki hepimizin sistemi farklı. Burada yazan her öneri sizin sisteminizde aynı etkiyi yapmayabilir. Bazı yerlerde deneme yanılma yaparak kendi ideal sonucunuza ulaşmanızı öneririm. ■ **YASİN**




## RAY TRACING KAPALI ÖNERİLEN AYARLAR

Önerilerim ağırlıklı olarak 1440p ve 1080p çözünürlüğü için geçerli olsa da 4K'da oynayan Oyungezerler de bu önerileri baz alarak kendi ayarlarını yapabilirler. Aşağıdaki ayarlar en tepe sistemler için ancak kendi sisteminize göre tüm ayarları bir tık veya iki tık aşağı çekerek iyi sonuçlar elde edebilirsiniz. Ayarları en yüksek seçip aşağı gitmek oyunun bize sunmak istediği gerçekçi görselleri yakalayabilmek için gerekli. Kaldı ki oyun en üst düzey sistemlerde bile performans sıkıntıları yaşatabiliyor.

YEREL GÖLGE AĞI KALİTESİ: Yüksek
YEREL GÖLGE KALİTESİ: Yüksek
KADEMİ GÖLGE ARALIĞI: Yüksek
KADEMELİ GÖLGE ÇÖZÜNÜRLÜĞÜ: Orta
UZAK GÖLGE ÇÖZÜNÜRLÜĞÜ: Yüksek
HACİMSEL SİS ÇÖZÜNÜRLÜĞÜ: Yüksek
HACİMSEL BULUT KALİTESİ: Orta
MAKSİMUM DİNAMİK ŞERİTLER: Ultra
EKRAN ALANI YANSIMA KALİTESİ: Düşük ya da Orta
ALT YÜZEY SERPİŞTİRME KALİTESİ: Yüksek
ÇEVRESEL PERDELEME: Düşük
RENK HASSASİYETİ: Orta
AYNA KALİTESİ: Yüksek
AYRIN SEVİYESİ: Yüksek

Burada bazı detayları neden kıstığımızı da kısaca açıklayayım. Kademeli gölge çözünürlüğü, efendime söyleyeyim ekran alanı yansıma kalitesi gibi ayarlarda orta ve hatta düşük seviyeye indiğimizde bile görsel olarak büyük kayıplar vermiyoruz. Hele ki oyunun aksiyon dolu anlarında ya da araç sürerken zaten kaçıracağımız ince detaylar bunlar. Üstelik sadece bu iki ayarı kısarak 5-7 fps kadar kazanç elde edebiliyoruz. Görsel olaraksa hatırı sayılır bir değişim yok. Hacimsel bulut kalitesini ortaya düşürdüğümüzde elde ettiğimiz kazanç yine göze çarpar seviyede ve görsel kaliteden aman aman feragat etmiyoruz. Hacimsel sis çözünürlüğünde de ayar düşürebilirdik, ancak orta seviyeye düştüğümüzde bile en fazla 1-2 fps oynuyor. O da her sahnede değil hani. 1080p'de aradaki farklı gözlemlemek zaten çok zor, 4K'daysa dikkatli gözlerin yakalayabileceği noksanlar mevcut. O da yine önünüzdeki kompozisyonla alakalı.

Renk hassasiyeti ve çevresel perdelemede de büyük kısıntılar yaptık, zira yine kayda değer bir performans artışı söz konusu, üstelik de büyük fedakarlıklar yapmıyoruz.

## RAY TRACING (IŞIN İZLEME) VE DLSS ÖNERİLERİ

Yine bu noktada da hangi çözünürlükte oynadığınız büyük önem taşıyor. 1080p için DLSS'te Kalite 1440p'de Dengeli ve 4K çözünürlükte Performans tercih edilebilir.

Işın izleme tarafında öncelikle ultrayı öneriyorum. Bana kalırsa tatlı noktası tam da ultrada, Psycho ise sadece belirli durumlarda ve dikkatli gözlerin yakalayabileceği ince yansımaları kovalayan bir ayar. Adından da anlaşılacağı gibi gereksiz bir kalite seviyesi. Işın takibini Yüksek seviyenin altına düşürmemenizi öneririm. Çünkü ultradan yükseğe düşerken bile görsel anlamda gözden kaçırılması zor kayıplar başlıyor. Bu noktada görsel doyuruculuk, elde edeceğimiz birkaç fps'den daha önemli.

Işın izlemeli gölgeleri kapalı tutma sebebimizse tahmin edebileceğiniz gibi aslında. Çoğu zaman arada muazzam bir fark yok, olduğunda da tolere edilebilir durumlar söz konusu. Bununla birlikte elde edeceğiniz performans kazancı çok daha yüksek.


FIXER
Mr. Stud
All night.
Every Night.
UPGRADE NOW:
V3.0 FREE!
VARGAS
HEALTH WARNING
Smoking increases your risk
of developing cancers.
BUCK A SLICE
DYNALAR
BEAUTIFUL INSIDE AND OUT
CHILLAX



Bizim Eren'e ne zaman halsizliğimden yakınsam "metal yorgunluğu" diyor, bense oyunlardan kaynaklı "toplama yorgunluğu" diye bir şey olduğuna inanmaya başladım. İleride araştırması yapılır da onaylanırsa aha burada ben koydum adını, hatırlayın. Bu şey *Cyberpunk 2077*'de gerçekten var çünkü.

*The Witcher 3*'ün noksan kaldığı taraflardan bir tanesi temel oynanıştı. Kimi beceriler çok bir anlam ifade etmiyordu, savuşturma mekaniği suiistimal edilebiliyordu, Quen'in alternatif hali fazla güçlüydü falan… O yüzden oynanış kısmında CDPR'ın çok süper bir iş çıkarmasını beklemiyordum. Bu konuda beklediğimden iyisini aldığım için de memnunum ancak oyunun bazı noktalarda her damak tadına hitap etmediğini belirtmek gerek. *Cyberpunk 2077* masaüstü oyununun sistemini başarıyla uygulamış örneğin. Her birini maksimum 20. seviyeye çıkarabildiğiniz 6 ana istatistiğimiz var. Bunların da aynı şekilde maksimum 20. seviyeyi (ancak ve ancak ebeveyn istatistikleri de 20. seviyedeyse) görebilen alt becerileri var. Örneğin makineli tüfek ve keskin nişancı kullanımınızı etkileyen Taarruz, bıçak ve kılıçlarla etkinliğiniz artıran Kesici Silahlar, tabancalarla maharetinize maharet katan El Silahları, Refleksler istatistiği altında. Refleksler'i kaçıncı seviyeye çıkarırsanız, bu üç beceriye de o kadar seviye atlatabiliyorsunuz. Gayet güzel, gayet mantıklı. Gereksiz komplike değil.

Heves kırıcı olan nokta, beceri ağaçlarından Kazanım puanı harcayarak aldığınız özelliklerin alayının sıkıcı şeyler olması. Mesela Taarruz ağacında, "hedeften ne kadar uzaktaysan o kadar fazla hasar ver" ya da "siperdeyken %X daha fazla zırh kazan" gibi şeyler var. İnsanın gözü *Deus Ex: Human Revolution*'daki güzel mi güzel, havalı mı havalı özellikleri arıyor. Benim de aradı ve sonra aslında sibernetik geliştirmeleri buradan değil, Ripperdoc (Siber Kasap) denen doktorlardan aldığımız aklıma geldi. Koştur koştur gittim baktım ama orada da ilginç bir şeyler yok, oyunun sonlarında veya maksimum itibar seviyesine vardıktan sonra da açılmadı. Belli noktalarda zamanı yavaşlatabilmenize olanak tanıyan Kerenzikov, kollarımıza taktığımız Z Bıçakları, Goril Kolları, Atış Sistemi, Monokablo gibi şekilli 4 geliştirme ve çift/yüksek zıplama haricinde karakterimize yeni kabiliyet ekleyen bir şey yok. "Bunun böyle olması aslına uygunluktan" diyebilirsiniz, saygı da duyarım ama masaüstü oyununun 50 sene sonrasında geçiyor *Cyberpunk 2077*, 3-5 yeni şey eklemek, az biraz *Deus Ex*'e özenmek fena olmazmış diye düşünüyorum. *Deus Ex*'te Adam Jensen varsa burada Adam Smasher var çünkü, o seviyede geliştirmeler Cyberpunk geleceğinde gayet mevcut.

Ha oyunun *Deus Ex*'ten daha iyi yaptığı bir şey yok mu? Var. O da hack işleri. Gerçi bunu ikiye ayırmak gerekiyor, oyunda çatışma ve sızma anında kullanabileceğiniz hack becerileri var, bunlar "Hızlı Hack" olarak geçiyor. Bir de yerel ağlara sızmak için kullandığımız "Sızma" özelliği var. Sızma özelliği *Deus Ex*'teki fazlasıyla detaylı ve keyifli hack mini oyununa kıyasla çok çok basit. Oyunun temposunu bölmemesi açısından da faydalı ve anlaşılabilir bir



Keanu Reeves isen kadrajın tam göbeğine yerleşeceksin, yoksa boşa para yakarsın.

durum bu, *DE* çok daha ağır ilerleyen bir oyundu çünkü. Zaten *Cyberpunk* bunu eksiden bile sayacak olsanız Hızlı Hack özellikleriyle gönlünüzü alacak diye düşünüyorum çünkü o kısımda çeşit epey bol. Yerel ağa bağlı tüm düşman ve cihazların yerini belirleyen Ping, düşmanı alarm modundan çıkaran Hafıza Temizleme, sibernetik geliştirmeleri kapatan Siber Donanım Arızası gibi 20'ye yakın özelliğimiz var. Bunlar Sızma'yla beraber düşmanları çatışmaya girmeden ciddi anlamda zayıflatmamıza olanak sağlıyorlar. Ancak oyunu *Dishonored* ve *Deus Ex*'ten kalma alışkanlıkla kimseye elleşmeden hayalet modunda oynamaya çalışırsanız keyif alamazsınız, baştan anlaşalım. Gizliliğin olayı "Technomancer" ayaklarına yatma imkânı sunması burada. Milleti bayıltarak veya boynunu kıtlatarak gitmek (hele de sadece 2 animasyon olduğu için, *The Last of Us*'a sövdüm *Cyberpunk*'ta da karşıma çıktı) acayip sıkıcı. Bıçak fırlatmak da bir yere kadar.

## ÇİZENLERİN, MODELLEYENLERİN ELLERİ GÖZLERİ DERT GÖRMESİN

Sabahtır oyunu gömer vaziyetteyim, sanırsınız oynarken keyif almadım. Yan görevlerin anlamsız bolluğuyla hikâyeye etki edemeyeceğimi anlamak el ele verip içimi karartana kadar epey aldım. Şu teknik problemlere rağmen daha yüksek not vermeyi de planlıyordum aslında. Keyfimin en büyük sorumlusu da oyunun bu kadar satmasını sağlayan şey, yani sunumu oldu.

Night City yapay zekâ programcıları sayesinde olmasa bile, sanat tasarımcıları sağ olsun öyle böyle canlı değil. Sizin içinde yaşamak adına yapabileceğiniz pek bir aktivite sunmuyor, kabul. Ayrıca oyun bariz bir şekilde Rockstar yapımlarına özense bile oyun alanı aynı doğal interaktiviteye sahip değil, en fazla yediğiniz naneler haberlere konu oluyor. İçindeki karakterlerin bir rutinleri yok, sadece "oradalar" çoğu zaman.

Açık dünya olmasının da bölüm/görev tasarımlarına yarardan çok zararı olduğu da bir gerçek. Yalnız renkleriyle, biçimleriyle ve teknolojisiyle tam bir sanat tasarımı mucizesi var karşınızda. Karakter tasarımları, araçlar, etraftaki yapılar, hele de sağlam bir sisteme sahipseniz, *Cyberpunk 2077* tecrübesini öyle güzel bir hediye paketi yapıyor ki, geri kalan her şeyi çöpe atıp oyuna interaktif bir sanat kitabı muamelesi de yapsanız, yine oynadığınıza değiyor. Zaten en düşük ayarda bile grafik hataları meydana gelmediği sürece kötü gözükmüyor, gözükemiyor oyun.

Bu arada "sağlam bir sisteme sahipseniz" dedim ya, orada bir duralım. *Cyberpunk 2077*, yeni nesil oyunların hepsinden daha yeni nesil gözüküyor sevgili okur. Oyunun grafikleri, tam teşekküllü ışın izleme opsiyonlarını kullanmadan bile muazzam. Grafik konusunda an itibariyle sektörün zirvesi bile olabilir, hiç abartmıyorum.






# CD Projekt Red'in Yalanları

CD Projekt Red özellikle The Witcher 3 sayesinde oyuncu dostu bir firma izlenimi vererek karizmasına karizma katmış, oyuncuların güvenini kazanmıştı. Gelgelelim Cyberpunk 2077'nin yapım ve çıkışı süresince öyle yalanlar söylediler ki bundan sonra ağızlarıyla kuş tutsalar yaranamayabilirler kimseye. İşte bu yatsıya kadar bile yanamayan mumları şöyle bir derleyelim dedik. ■ **EREN E.**

• **YALAN 1:** "Oyun bittiğinde çıkacak".
**GERÇEK:** 4 ertelemeye rağmen çıkan "şey" bitmiş bir oyunsa ben de bu işten anlamıyorum.

• **YALAN 2:** "Oyunda sizi içine alan bir dünya ve sağlam RYO elementleri olacak, verdiğiniz kararlar gidişatı derinden etkileyecek".
**GERÇEK:** Yerin içine giren arabalar ve boşluğa düşen karakterler "içine almak" lafını karşılıyor mu bilmem ama ne dünyayla doğru dürüst etkileşimimiz vardı ne de verdiğimiz kararların çoğunun bir anlamı. Pasif beceri açmaksa RYO değil pek.

• **YALAN 3:** "Oyun eski nesil konsollarda şaşırtıcı derecede iyi çalışıyor".
**GERÇEK:** Harbi mi diyorsun?

• **YALAN 4:** "Konsol inceleme kodları güvenlik gerekçesiyle çıkışa doğru yollanacak".
**GERÇEK:** Konsol kodları çıkışa çok yakın yolladığı için herkes oyunu nispeten daha düzgün çalışan PC versiyonundan incelemek zorunda kaldı ve şişirilmiş notlar üst üste geldi. Tabii oyunun konsolda yerlerde süründüğü ortaya çıkınca Metacritic notları dibi görürken Opencritic "bu oyunu almayın" dedi. Microsoft ve Sony isteyen herkese iade verirken Sony oyunu komple PSN'den kaldırdı. Hem satıcılar, hem inceleme yapanlar ve hem de müşteriler kandırıldı.

• **YALAN 5:** Yatırımcılara son ana kadar oyundan kâr edecekleri söylendi.
**GERÇEK:** Bırak kâr etmeyi CD Projekt Red hisseleri %41 oranında değer kaybetti oyunun çıkışından beri. Şimdi yatırımcılar toplu halde firmayı dava etmeye hazırlanıyorlar yanlış yönlendirme olduğu gerekçesiyle.

• **YALAN 6:** Oyunun çıkacak durumda olmadığını bile bile "kesinlikle zamanında çıkacağız" denildi.
**GERÇEK** – Zaten oyun Gold olduktan (yani oynanabilir, içeriği bitmiş versiyon) sonra bile ertelendiğinde işin içinde bir bit yeniği olduğu belliydi ama bu kadarını da beklemiyordu kimse.

• **YALAN 7:** Sony ve Microsoft oyunun çıkışta gayet iyi durumda olacağına dair söz verilerek kandırıldı.
**GERÇEK** – Bu hakikaten ayıp ama artık. Sony oyunu dijital marketinden çekerek cezayı keserken Microsoft ürün sayfasına tüketicileri uyaran bir ibare koymakla yetindi.



Eğer eski konsollarda oynuyorsanız bu yolları bomboş bulabilrsiniz.




# Eski nesillerde niye böyle oldu?

Malumunuz Cyberpunk 2077'nin çıkışı ve CD Projekt RED'in arkası gelmek bilmeyen yalanları büyük olay oldu. Peki eski nesil konsollarda bu oyun neden düzgün çalışmıyor? Kısa cevap şu: CD Projekt RED oyunu PC, PS5 ve Xbox Series X/S için tasarladı. Eski nesil konsollaraysa bu sürümlerden kısılmış bir port basmaya çalıştı. Bu da faciayla sonuçlandı tabii.

Şimdi sevgili dostlar, öncelikle ışın izlemesi teknolojisinden bir girelim. Yeni nesil konsollar bu teknolojiyi destekliyorlar ve eski nesil ayak bağı olmaktan çıktıkça, geliştiriciler konsolu daha iyi tanıdıkça, görsel anlamda daha da doyurucu işler göreceğiz pek tabii. Oyunu eski nesil konsollar için ayrıca geliştirmek yerine üst nesil sürümünü optimize etmeye çalıştılar. Kısa sürede de bunu başaramadılar. Işın yansımalarıyla görsel doyuruculuğa ulaşan sahneleri eski nesil konsollara rasterize edilmiş şekilde hazırlamayı beceremediler, beceremedikleri gibi konsolun gücünün ve potansiyelinin çok dışında kalan işlere kalkıştılar. Buna ek olarak "Occlusion Culling" dediğimiz güzel bir teknoloji var. Bu özellik sayesinde oyun motoru çizilmesi gerekmeyen objeleri çizmiyor ve sistemi rahatlatıyor. Karakterimizin gördüğü neyse o yöndeki objeler, modeller ve binalar çiziliyor kısaca. Mesela devasa bir bina var önümüzde, işte onun blokladığı geri kalan hiçbir şey çizilmiyor ve böylece burada bir performans kazancı elde ediliyor. Cyberpunk'taysa model yerleştirmeleri biraz sıkıntılı. Gerçekçi ve kaotik bir şehir vermek için bu teknolojiden faydalanabilecekleri pek çok yeri kullanamamışlar. Zira birkaç pikselcik bile gözükse oyun otomatikman arkadaki binanın tamamını çizmeye karar veriyor. Bir de bu binaların vb. içleri de o kadar boş değil. Üstelik geometrik olarak da dümdüz değiller. GTA'daki gibi ya da Spider-Man'deki gibi dümdüz binalar olsalar yine bir nebze rahat olurdu. Cyberpunk 2077'nin binaları bolca detay ve geometrik hesaplama içeriyor.

Daha bahsedilecek çok şey var, ama bu böyle kutulara sığacak bir konu da değil ne yazık ki. Kısaca CD Projekt Red'in başındaki kişiler kasıtlı olarak böyle bir karar aldı ve zaten konsollara inceleme kodu göndermeyerek de bu niyetlerini belli ettiler. Bu korkunç performansın arkasında iş bilmezlik, The Witcher 3'ü yapan kadronun önemli bir kısmını kaybetmek, yalancılık ve paragözlük var yani.

Nasıl düzeltecekler diye de karalar bağlamaya gerek yok. Halihazırda 1.06 yamasıyla biraz toparlama gördük zaten. Eski nesilde kusursuz bir performans beklemek hayalcilik olur, ama büyük kısıntılar yaparak oyunun stabil bir performans göstermesini sağlayabilirler. Bu korkunç zor bir şey değil. ■ **YASİN**

# Cyberpunk 2077 neden bir The Witcher III değil ve olamayacak?

Pek çok eserin niteliği, isminden ve cisminden değil, onu yaratanlardan geliyor malum. The Witcher 3 için de bu böyleydi ve maalesef Cyberpunk 2077'nin üzerinde CD Projekt Red imzası olması, onun aynı insanlar tarafından yapıldığı anlamına gelmiyor. Söylenene göre CDPR'ın çalışma şartları cidden kötü ve üzerine maaşları da düşük. Bu durum da firmanın TW3 üzerinde çalışan kilit birkaç ismi kaybetmesine sebep olmuş. Bunların arasında en önemlisi de, TW3 kreatif direktörü Sebastian St□pie□. Oyunun çıkışına hiç de yakın olmayan bir zamanda, 2019'un Ocak ayında Blizzard'a transfer olan ismin, bu bağlamda projeye çok ağır bir darbe vurduğu belli. Geliştirme sürecinin ortasında yönetmen değişmesi çok problemli bir durum ve CPP2077'nin neden ne olmak istediğine karar verememiş bir yapım olup çıktığını açıklar nitelikte. Öte yandan stüdyoya darbe vuran tek ayrılma kararı St□pie□'inki de değil. TW3'ün baş bölüm tasarımcısı Mateusz Piaskiewicz, baş sanat tasarımcısı Michal Stec ve CP2077'nin oynanış mekanikleri direktörü Derek Patterson ayrılan isimler arasında. Adını bir türlü bulamadığım ve bu yüzden keyfimin kaçtığı, TW3'in Bloody Baron görevlerini kaleme alan yazarların da Dying Light 2 üzerinde çalışmak üzere Techland'e geçtiğini biliyoruz.





Oyunun sanat kitabı sayfası gibi görünen mekânlarından bir tanesi de Afterlife. Uf ama ya.

Cyberpunk dünyasını bizimkinden ayıran en önemli faktör, kimsenin hack işini üzerinde pijamayla yapmaması.





Lakin bildiğiniz üzere o grafiği düzgün performansla alabilmek için NASA bilgisayarı falan gerekiyor şu raddede. 1080p Orta-Yüksek ayar karışımı için tavsiye edilene denk sistemde, her şeyi en dibe çekip yine 30 fps altını görmeyi başardım. Oyunun kendi yaptığı ayarlarla başladığımda kapalı alandaki ilk sahne bile 20 fps altındaydı. "Benim sistem bileşenlerime özel bir durum da almam gerekenden az kare oranı mı alıyorum?" diyeceğim, donanım kanallarındaki testlere bakıp oranlayınca gayet almam gereken performansı aldığım ve oyunun genel kötü çalıştığı izlenimini alıyorum. İlginçtir, bu kadar kapsamlı bir yapım olduğu halde işlemciye de ekran kartına kıyasla az yükleniyor oyun. Depolama donanımına bağlı gariplikler var bir de. Ben normalde minimum sistem ihtiyaçlarında öyle istenmiş diye oyunu alıp (SATA) SSD'ye kurdum. Diyorum "vay be yüklemeler ne kadar kısa, mekanik diske kursam kesin böyle olmayacaktı." Sonra evdeki internet problemleri sebebiyle Ömer'e geldim birkaç gün kalmaya, orada devam edeyim dedim. Adamın SSD'de yer olmayınca el mahkûm sabit diske kurduk. Ne göreyim? Yükleme sürelerinde çok minimal bir fark var ama sıklıkla kaplamalar yüklenemiyor ve "pop-in" gırla!

*Cyberpunk 2077*, iyisiyle kötüsüyle bu şekilde. CD Projekt Red, bu projeyle yutabileceğinden büyük lokma ısırmış, elindeki iş gücü ve zamanla başarabileceğinin ötesinde bir işe kalkışmış. Maratonun sonuna doğru da nefesi yetmemeye başlamış. Oyun baştan aşağı zaman veya platform gücü yetmediği için uygulanan kesip daraltmalarla bezeli gibi. Diyalog sisteminin bu halde olmasının da, yapay zekânın primat seviyesi altında kalmasının da, performans problemlerinin kaynağı da bu gibi görünüyor uzaktan. Benim size tavsiyem, oyunu PC'de kallavi birkaç yama gelmeden satın alıp oynamamanız. Eski nesil konsollardaysa hiç bulaşmamanız çünkü stabil 30 fps bile veremiyor garibanlar, 20'lerin altına düşüyorlar yer yer. Yalnız oyun ne kadar düzeltilirse düzeltilsin, gün gelip oynadığınızda karşınızda *The Witcher 3* veya *Red Dead Redemption 2* seviyesinde bir açık dünya şaheseri olmayacağını bilin. Ubisoft tadı "yaptım bitti" çok fazla yan görev, var gözüküp olmayan diyalog sistemi seçimler yüzünden tekrar oynanabilirliğin ağır darbe alması, yaşamayan ve sizi içinde yaşatmayan oyun alanı ve daha bir sürü şey. Beklediğimiz devrimsel açık dünya rol yapma oyunu bu değil. Beklediğimiz Cyberpunk "Rol Yapma Oyunu" da zaten yıllar yıllar önce çıkmıştı, adı *Deus Ex: Human Revolution*.



- Arşa çıkmış grafikler
- Harika hikâye sunumu
- Keanu Reeves
- Oyun dışında da dinlenesi müzikler
- Türkçe

—

- Arşa çıkmış hatalar ve performans problemleri
- Lanse edildiği gibi bir RYO olmaması
- Yapay zekâ re-za-let
- Ubisoft tarzı gerekli gereksiz yan görevler

**7+**




**Son Karar**

**Güncellensin güncellenmesin, beklediğimiz şaheser değil.**

**TÜR:** Aksiyon / Macera | **YAPIM:** CD Projekt Red | **DAĞITIM:** CD Projekt Red | **DİJİTAL İNDİRME:** 250 TL (Steam), 468 TL (XBL)
**YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/cyberpunkgame

# Sürpriz Yumurtalar

**Cyberpunk 2077 göndermelerle dolup taşıyor. En hoşumuza gidenlerden birkaçı:**


01

## CIRI

Oyuna Şirketçi olarak başlarsanız, kendi masanıza gittiğinizde ve çekmecenizi açtığınızda, kapağına TW3 keratamız Ciri'nin olduğu Retro Gamer isimli bir dergi göreceksiniz. Hatırlarsanız Ciri, The Witcher 3'te Cyberpunk dünyası olduğunu tahmin ettiğimiz bir dünyaya seyahat ettiğinden bahsediyordu. Umudumuz bir yerlerde beyaz kafayla karşılaşmaktı ama misafir umduğunu değil bulduğunu yiyebiliyor elbette.

## ROACH RACE

Eğer şehrin dört bir yanında sürekli karşılaştığımız atari makinelerine yaklaşırsanız bunlardan birinin "Roach Race" adına sahip olduğunu görebilirsiniz. Daha yakından baktığınızda ekranda taklalar atıp engellerin üstünden atlayan bir at olduğunu fark edeceksiniz. Hatta atari makinesinden yayılan gümbürtülü müzik bile The Witcher 3'ün ana menü müziğinin bir parçasını barındırıyor. ■ M. İHSAN



02

## AERONDIGHT
03

Oyuna sokak çocuğu olarak başladığınızda çalmaya kalkıp enselendiğiniz arabanın adı Rayfield Aerondight. The Witcher sevenlerimizin hatırlayacağı üzere Aerondight, Lady of the Lake'in ilk oyunda ve üçüncü oyunun Blood and Wine ek paketinde şahsımıza hediye ettiği über güçlü gümüş kılıcın ismiydi.

## NILFGAARD
04

Oyundaki The Witcher referansları bitmek bilmiyor ama sonuncusu biraz "ayıpçı." Gördüğünüz reklamlardan (pornografik) bir tanesinin adı MILFGaard ve Ciri'nin babası Emhyr'in imparatorluğu Nilfgaard'a yapılan muzip bir gönderme olduğu ayan beyan ortada.

## BLADE RUNNER

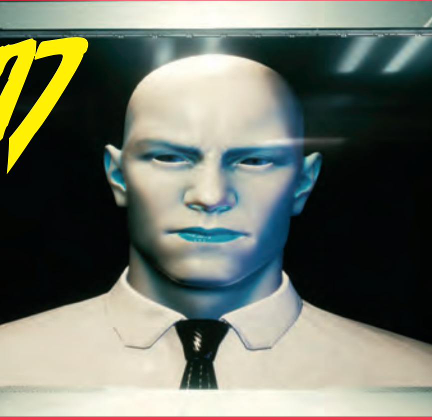
Cyberpunk 2077'de bu türün en önemli eseri Blade Runner'a birden fazla gönderme bulunuyor aslında. Bunlardan biri Vista Del Rey bölgesine, Advocet Hotel adlı terk edilmiş bir binanın çatısında bulunuyor. Oraya çıkmayı başardığınızda filmin en unutulmaz sahnelerinden biriyle, yağmur altında elinde güvercin tutan bir adamla karşılaşıyorsunuz. Adnroidlerin lideri Roy Batty'ye açık bir gönderme bu. Yine North Oak bölgesinin doğusundaki mezarlığa giderseniz burada Batty'nin ünlü sözleriyle ve kendisine ayrılan bir yerle karşılaşıyorsunuz. Gerisini bulmayı size bırakıyoruz. ■ M. İHSAN


05


06

## ÜÇ DENİZ KABUĞU

V'nin dairesindeyken tuvalete girdiğiniz takdirde, tuvalet kâğıdının olması gereken yerde üç deniz kabuğu olduğunu görebilirsiniz. Bu kabuklar aslında Sylvester Stallone ve Wesley Snipes'ın ünlü bilimkurgu filmi Demolition Man'e yapılmış, güzel bir gönderme. ■ M. İHSAN



07

## PORTAL

Yan görev kovalamayı seviyorsanız, akıllı taksi Delamain'in merkezine uğramanızı tavsiye ederiz. Buradaki görevlerden birinde Delamain sizden asi taksileri bulup ona geri götürmenizi rica ediyor. Bunlardan biri de şehirdeki Pasifica bölgesinde yer alıyor. Ama o da ne? Taksinin yapay zekâsıyla konuşmaya başladığınızda sizi Portal oyunuyla ilgili, çok ama çok güzel bir sürpriz bekliyor. Oyunun en güzel sürpriz yumurtalarından biri.

## SILENCE OF THE LAMBS 08

Delamain'in ipini koparmış taksilerinden bir tanesi de kendisine Clarice ismiyle hitap etmenizi istiyor ve flamingoların durmadan ağlamasından falan bahsetmeye başlıyor. Film Kuzuların Sessizliği, Clarice de Jodie Foster'ın karakteri. Bir de bir yerlere Anthony Hopkins sıkıştırsalarmış tam olurmuş.

## ERNEST HEMINGWAY 09

Oyunun ikinci kısmına geçtiğinizde, aldığınız görevlerden birinde Jackie'nin eşyalarını kurcalama şansına erişeceksiniz. Garajında bulduğunuz şeylerden bir tanesi de Ernest Hemingway'in For Whom the Bell Tolls (Çanlar Kimin İçin Çalıyor?) isimli kitabı olacak.



10

## MAD MAX: FURY ROAD

Eğer Pasifica bölgesinin güneyinden aşağı iner ve şehrin dışına çıkan toprak yola sapıp Biotecnica yerleşkelerine doğru ilerlerseniz kendinizi her iki yanı yüksek beton duvarlarla kaplı, üstü açık bir tünelde bulacaksınız. Burada uzunca bir müddet ilerledikten sonra yoldan çıkmış bir kamyona ve birkaç cesede denk geliyorsunuz. Eğer onlara yakından bakmayı tercih ederseniz Max diye birinden bahseden notların yanı sıra Furiosa ve Immortan Joe'yu andıran cesetler bulabilirsiniz. ■ **M. İHSAN**

## HIDEO KOJIMA

Oyunun başlangıç kısmını tamamlayan ve olayları hızlandıran Soygun görevini yaparken bara göz atmanızı isteyen opisyonel bir görev adımıyla karşılaşacaksınız. Bara adımınızı attığınızda da gözünüze Hideo Kojima'dan modellenmiş Oshima isimli bir karakter çarpacak. Barda yayıla yayıla, entelektüelliğinden yanına varılmaz bir şekilde oturduğunu göreceksiniz.



11

## BRIDGE BABY 12

Kojima'nın kendisini Cyberpunk'ta görmek güzel ama oyunundan bir parça da var. Önemli yan karakterlerden biri ve potansiyel romantik partnerlerimizden de biri olan River Ward'un görevleri sırasında bir laboratuvara sızmanız gereken bir an gelecek. Burada görevi tamamlamakta aceleci davranmaz, etrafı biraz dolaşırsanız arka odalardan birinde tüpünün içinde takılan bir BB bulabilirsiniz.

## JOHNNY MNEMONIC 13

Oyundaki asansörlerde yakalayabileceğiniz, Revere Courier Services'e ait bir reklamda "İlk 80 GB bedava!" yazdığını göreceksiniz. Bu kelimeler, Cyberpunk türünün öncülerinden William Gibson'ın yazdığı aynı adlı kısa hikâyenin, başrolünde Keanu Reeves'in oynadığı aynı adlı film uyarlaması Johnny Mnemonic'e atıfta bulunuyor.




14

## GHOST IN THE SHELL

Güzeller güzeli Beyin Dansı uzmanımız Judy'yi aradığınızda, o telefonu açana kadar ekranda göreceğiniz resimde kelimenin tam anlamıyla deniz kabuğundan çıkan bir hayalet var. Cyberpunk türünü yön vermiş önemli eserlerden Ghost in the Shell'e daha kallavi bir gönderme beklerdik ama bu da uyar.

Arada sırada anneyle oynadığımız bölümler de var.



# EL HIJO: A WILD WEST TALE

## Vahşi batının en azılı veledi

M. İHSAN TATARİ

Hola amigos. Size bugün vahşi batının en ünlü öykülerinden birini anlatacağım. Hayır, gölgesinden hızlı silah çeken kovboyu değil. Hayır, atını seven kovboyu da değil, dios mio. Bunları yüzlerce kez dinlediniz zaten. Onun yerine annesini kurtarmak için tehlikelerle dolu bir serüvene atılan El Hijo'nun öyküsünü anlatacağım sizlere.

### El Hijo, bir deli oğlan

El Hijo babasız büyüyen, sekiz-dokuz yaşlarında bir oğlandı. Onu kırmızı pançosundan ve elinden düşürmediği sapanından hemen tanıyabilirdiniz. Annesiyle birlikte Meksika çöllerindeki bir kulübede yaşardı. Ama bir gün acımasız banditoslar evlerini yakıp yok etti. Yaman bir kadın olan annesi onlardan intikam almak için El Hijo'yu bir manastıra teslim edip yollara koyuldu. Ama kahramanımız öyle oturup bekleyecek biri değildi; annesinin onun yardımına ihtiyacı olacağını biliyordu. Böylece manastırdan kaçmak için harekete geçti.

Ufak tefek biri olduğundan El Hijo'nun düşmanlarını bayıltmak ya da onlarla savaşmak gibi bir şansı yoktu. Onun yerine gölgelerde ilerlemeli, ışıklı alanlardan kaçınmalı ve vazolara, masaların altına falan saklanmalıydı. Bütün düşmanlarının tıpkı *Commandos* ve *Desperados*'taki gibi bir görüş konisi vardı. Ayrıca gökyüzüne bir güvercinos salıp haritayı kuşbakışı açısından, daha net görebilme yeteneğine de sahipti El Hijo.

Macerası tam 30 bölümden oluşuyordu El Hijo'nun. Bunların onu manastırdan kaçış kısımlarıyken geri kalanlarsa çöl, altın madeni, haydut kampı ve kasaba gibi mekânlardan oluşuyordu. Yol boyunca taş atmak, kurmalı oyuncağıyla düşmanların dikkatini dağıtmak ve sapan kullanmak gibi birkaç yeni yetenek kazanacaktı. Her bölümde yardım etmesi gereken birkaç çocuk da bulunuyordu. Hatta arada sırada sahne anneye odaklanıyor, kadının bu esnada neler yaptığını da bizzat yaşıyorduk... yaşıyoruz... (Bozuldu hikâye konsepti, böhü!)

### At, avrat, sapan

El Hijo'nun en güzel yanı el çizimi, izometrik grafikosları hiç şüphesiz. Bölümlerin sonuna ulaşmanın birden fazla yolunun bulunması, oyunda ilerledikçe karşımıza daha karmaşık engellerin çıkması da bir diğer artısı. Gelgelelim düşmanların yapay zekâsı epey kıt. Burunlarının dibinde durmamıza rağmen sırf gölgede olduğumuz için bizi görmemeleri, koca koca maden arabalarını ittirmemize hiç aldırış etmemeleri ama en olmadık anlarda "Gördüm seni!" diye bizi enselemeleri ağızda buruk bir tat bırakıyor. El Hijo'nun da merdivenlerin önünden geçerken, hiç öyle bir niyetiniz olmamasına rağmen birdenbire yukarıya çıkmaya ya da aşağı inmeye heves etmesi epey sinir bozucu olabiliyor.

Ama en büyük hayal kırıklığı oyunun sizi neredeyse hiç zorlamaması sanırım. *Desperados*'un gizlilik mekaniklerini kullanmasına rağmen çok ama çok daha kolay, daha ziyade çocuklara yönelik bir oyun olmuş *El Hijo*. Ya da zora gelemeyenlere diyelim. 6 saat süren macera boyunca acaba şimdi ne yapacağım dediğim yerlerin sayısı bir veya ikidir.

Vahşi batıda geçen, naif, çocuksu bir gizlilik oyununa itirazınız yoksa *El Hijo* sizi tatmin edecektir. Diğerlerini *Desperados 3*'e alalım.

### Ennio Morricone

Oyunun açılış müziği size bir yerlerden tanıdık mı geldi? Sanki çok iyi bildiğiniz ama bir türlü çıkaramadığınız bir tınısı mı var? Aslına bakarsanız bunda şaşılacak bir şey yok. Çünkü oyunun giriş müziği usta müzisyen Ennio Morricone'nin bestelerini andıracak şekilde tasarlanmış. Özellikle de İyi, Kötü ve Çirkin'i. İtalyan besteci Bir Avuç Dolar, Birkaç Dolar İçin ve Nefret Sekizlisi gibi Western filmlerine yaptığı müziklerle dünya çapında nam salmış bir isimdi. Kendisini geçtiğimiz Temmuz ayında kaybettik ne yazık ki...

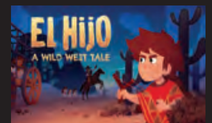


- El çizimi grafikler
- Birden fazla çözüm yolu
- İyi, Kötü, Çirkin tadındaki giriş müziği



- Fazla kolay
- Yapay zekâ kötü
- Ufak tefek hatalar

6+




**Son Karar**

**Gizlilik oyunlarını seviyor ama zora gelemiyorsanız iyi bir alternatif olabilir**

**TÜR:** Macera | **YAPIM:** Honig Studios, Quantumfrog | **DAĞITIM:** HandyGames | **DİJİTAL İNDİRME:** 35 TL (Steam), 180 TL (XBL), 300 TL (PSN)
**YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-159-el-hijo

# EMPIRE OF SIN

## Reddedebileceğiniz bir teklif

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

"1920'lerin Chicago'suna; alkol yasağını fırsata çeviren organize suç dünyasının en şaşaalı günlerini yaşadığı, koca şehirleri mafyaların kontrol ettiği günlere hoş geldiniz. Burası büyük mafya liderlerinin sınır tanımadığı, kurtların kurtları avladığı tekinsiz bir dünya. Bu dünyadan ne koparabileceğinizse size kalmış." diye gaz bir giriş yapabilirdim ama ı-ıh.

Üzüldüğüm şey Empire of Sin›in gerçekten de bu hisleri verebilecek bir potansiyel barındırması; ortada harika fikirler, güzel bir şehir, gerçek hayattan tanıdık isimler ve dönemi yansıtan bir atmosfer var. Ama o bug'lar, ah o bug'lar...

### Sonunu düşünen kahraman olamaz

Oyuna 14 ünlü mafya liderinden birisini seçerek başlıyoruz. Bunların arasında Al Capone ve Goldie Garneau gibi dönemi sevenlere tanıdık gelecek isimler de var. Bu liderlerin hepsinin özel çatışma yetenekleri, kişisel hikâye örgüleri, diplomatik ve idari bonusları bulunuyor. Sonrasındaysa 3 temel binayla başlayan hakimiyetinizi önce mahallenizde, sonra da şehrin genelinde sağlamanız gerekiyor.

Tabii bu işler o kadar basit değil; şehir her an başınıza bela olmaya hazır serseriler, ensenize çökmek için bekleyen aynasızlar ve kendi hırslarının peşinde koşan diğer mafyalarla dolu. Bir yandan bunlarla mücadele ederken bir yandan da alkol üzerine kurulu ekonominizi dengeye oturtmanız; genelev, gazino ve merdiven altı barlarınızı müşteriler için cazip hale getirip rakiplerinizden korurken içki üretiminizi aksatmamanız gerekiyor.

Neyse ki bu mücadeleyi yalnız vermek zorunda değilsiniz; 50'nin üzerinde gangster farklı yetenekleri ve silahlarıyla emrinize amade, tabii ücretlerini ödediğiniz sürece. Maceranız sürerken yanınıza alacağınız isimlerle mafyanızı büyütecek ve gittikçe güçleneceksiniz. Ayrıca şehirde karşınıza çıkan görevleri tamamlayarak çeşitli ödüller edinmeniz de mümkün.

### A John Romero Game

Evet anlattığım şeyler oldukça cazip, dediğim gibi oyunun güzel fikirleri ve iyi düşünülmüş mekanikleri var; ama işte teknik aksaklıklar tüm bu güzelliklerin önüne geçiyor. Bahsettiğim sıkıntı dönemin gerisinde kalmış grafiklerden, kütük animasyonlardan ibaret değil, takip edenler bu tür şeyleri umursamadığımı bilir zaten; ancak oyunu oynayamıyorum sevgili okurlar.

Saatlerce ilerlediğim oyunda bir anda yaptığım görevler tamamlanmamaya, görev sistemi çalışmamaya başladı. Baştan başlayıp bir o kadar daha oynamışken danışmanım yaralanıp inzivaya çekildi, kimseyi bir göreve atayamaz oldum. İnat ettim tekrar baştan başladım, bu sefer de düşman liderini öldürdüğüm savaşları bitiremez, diplomasi yapamaz hale geldim. Baştan başlamanızı gerektirmese de can sıkan sayısız hatadan bahsetmiyorum bile.

*Empire of Sin*'in şu an maalesef düzeltilmesi gereken çok fazla hatası var. Ha olur da bir gün oyunun teknik hatalarından arındırıldığını duyarsanız, yandaki nota kafadan 3 puan daha ekleyebilirsiniz.





Ekran görüntülerine baktıkça oynayasım geliyor ama işte, elde olmayan sebepler...

**TÜR:** Strateji | **YAPIM:** Romero Games | **DAĞITIM:** Paradox Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Playstore), 61 TL (Steam), 197 TL (XBL), 284 TL (PSN), 40 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** empireofsin.fandom.com

### İPUÇLARI

- Oyuna ilk başladığınızda elinize geçecek parayla 2-3 eleman kiralayıp çevrenizdeki harabeleri hızla ele geçirmeye bakın, bina geliştirmelerinin acelesi yok.
- Bombalar sefa da sürdürüyor cefa da; çatışmalarda elemanlarınızı çok yakın tutmamaya dikkat edin.
- Rakip çetelerin merkez binaları genelde çok iyi korunuyor; kendi elemanlarınızı iyice geliştirene kadar uzak durun.



**+**

- Dönemin atmosferi güzel yansıtılmış
- Al Capone, AL CAPONE!
- Görevlerin hikâyeleri güzel yazılmış

**–**

- Her an, her yerde karşınıza çıkabilecek hatalar
- Yapay zekâdan bahsetmedim, bahsetmek istemiyorum...
- Bir noktadan sonra sürekli aynı şeyleri yapmaya başlıyorsunuz

**5**




### Son Karar

**Gerekli düzeltmeler yapılana kadar uzak durmakta fayda var.**



TUĞBEK ÖLEK

## YENİ BİR VADİ... YENİ MACERALAR...

# LEAGUE OF LEGENDS WILD RIFT

Son on yılın en popüler ve en çok kazanan oyunu *League of Legends* ve belki de oyun dünyasını en çok etkileyeni. Oyunların bir kutu olmaktan çıkıp servise evrildiği dönemin önderlerinden. eSpor'un bir geek hobisi olmaktan çıkıp gerçek bir spor ve kimileri için hayat tarzına dönüşmesinin mimarlarından. Bilgisayar başında oyun oynarken ünlü olan kuşağın rehberlerinden, çıkış oyunlarından. Oyun dünyasında son on senede yaşanan değişimlerin pek çoğunda; Riot Games'in stratejileri ve *Lig*'in popülerliğinin izini görebilirsiniz.

Ama diğer yandan bir oyunun kitlesi ve etkisi devasa boyutlara ulaşınca kendisinin değişme ayak uydurması da zorlaşıyor. *League of Legends* her yamayla, her sezonla ufak ufak kendini yenilese de hiçbir zaman büyük bir değişim geçirmedi. Kendi orijinal formülüne ve yapısına sadık kaldı. Pek çok yeni online oyun daha ilk günden yola mobil platformlar ve konsollarla birlikte çıkarken, *League of Legends*'ın yeni bir platforma çıkması tam 11 senesini aldı. Bugün *League of Legends*'ın iOS ve Android'e, muhtemelen seneye de konsollara geliyor olmasını kutlasak da bu konuda çok geç kaldıkları da ortada. Ama ilginç olan, *Lig*'in mobil sahalara bu kadar geç gelmesinin bir de avantajı var, *League of Legends*'ı sil baştan hayal edebilmek. *Wild Rift* ile Riot Games'in yaptığı da bu...

Benim için *League of Legends*'ın yeri ayrı... En uzun süre ve en severek oynadığım online oyun bu. Neredeyse hiç durmadan 2009'dan beri oynuyorum. Ama son birkaç senedir oyun sürelerim o kadar azaldı ki, ancak yeni şampiyonları ve harita yeniliklerini denemek için girer oldum. Bunda yaşın da etkisi var; 45 dakika sıkı bir maçı kafam kaldırmıyor.

Zaten bir yandan oyun süreniz azalırken, bir yandan yaş ilerleyince performansınız feci düşüyor. Bir koptunuz mu oyunun metasını, şampiyonların stratejilerini falan da takip edemiyorsunuz. Oyunun matchmaking sistemi de beni eski güzel günlerimden hatırlıyor olsa gerek, maça girince takımın madarası oluyorum. *Lig*'in diğer online oyunlardan farkı biraz da bu, geri kaldınız mı yakalaması zor. Haliyle ne kadar sevsem ne kadar oynamak istesem de benim için *League of Legends*'ın kapıları kapanıyor. *Wild Rift*'in belki de en harika yanı benim gibi oyuncular için, bu kapıları tekrar ve ardına kadar açıyor olması.

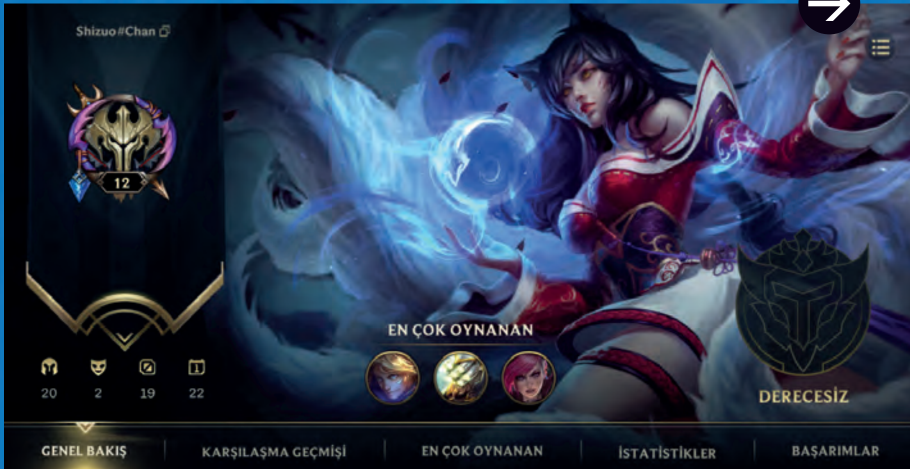
## Vadide gönül ferahlığı

Hangi açıdan kıyaslarsanız kıyaslayın *Wild Rift* çok daha kolay, hızlı, gamsız, neşeli bir oyun. Elbette *Lig*'in derinliğine ve ustalığına sahip değil ama onu harika yapan da bu zaten. Eğer *Lig* bir dönem boyunca sınıfta geçen, ağır sınavları olan bir tarih dersiyse, *Wild Rift* müzeye yapılan günlük gezi gibi, sınavda çıkmayacağını biliyorsunuz.

Belki dışardan izleyen için *Lig*'e çok benzer görünebilir ama *Wild Rift*'te yapacağınız ilk maçta dağlar kadar fark olduğunu görüyorsunuz. Her şeyden önce harita çok daha küçük ve Nexus önünde taretler yok, yaklaştığınızda Nexus'un kendisi vuruyor taret gibi. Bu açıdan diğer mobil MOBA'lara benzese de, onlardan da birçok açıdan farklı. Mesela eşya almak ve iyileşmek için üsse dönmek zorundasınız halen. Diğer MOBA'lar gibi bütün eşyalarınızı koridorda alıp, kendinizi sürekli yenileyip, hiç geri basmadan bitiremiyorsunuz oyunu. Ama bir yandan da harita küçüldüğü için üsse basıp sonra geri pozisyonunuza dönmek çok daha hızlı. Ayrıca daha küçük harita



Dünyanın en popüler oyununu mobile taşımak bir geliştirici için en zor görev olsa gerek.







Pek çok açıdan daha kolay olsa da Wild Rift'de de aynı maharetlere ihtiyacınız var. Düşmanla didişirken minyon kaçırmamak, bir yandan haritayı okuyup yardıma koşabilmek, düşman yeteneklerinin zamanlamasını okuyabilmek, takım oyunu, adam gibi iletişim vb...



Wild Rift kimi açılardan LoL'den da iyi. Mesela arayüz ve şampiyonların sunumu.







koridorlar arası geçişi ve takım savaşlarına katılmayı da hızlandırıyor. Yanlış zamanda üsse döndüm veya haritanın ters tarafında kaldım diye gerilmiyorsunuz. Bu yüzden de *Wild Rift* taktik olarak çok daha basit, affeden ve özellikle zayıf oyuncuları rahatlatacak bir oyun.

Beni en çok şaşırtan fark oynanışın da, yani hareket etmek ve yetenek kullanmanın da *Lig*'den basit olması. Sonuçta *Wild Rift*'i mobil cihazınızın üzerindeki sanal kontrollerle oynuyorsunuz ve bunlar asla klavye ve farenin yerini tutamaz. Üstelik *Wild Rift*, diğer mobil MOBA'lardan farklı olarak halen son vuruşu yapmanızı istiyor. Son vuruşu siz yaparsanız altının tümünü, takım arkadaşınız yaparsa yarısını alıyorsunuz, ama düşman kaçarsa hiçbir şey alamıyorsunuz. Ben açıkçası oyunu oynamadan önce bunun kâbus olacağını düşünmüştüm. Ben klavye/fare ile son vuruş yapana kadar göbeğim çatlıyor, bir de mobilde nasıl yaparsın?

Ama bir şekil olmuş... PC'de olduğundan çok daha akıcı ve rahat onuyorsunuz. Bunun bir sebebi oyun elinizden tutuyor. Mesela son vuruşu ne zaman yapmanız gerektiğini gösteriyor, doğru zamanda doğru hedefe kitleniyor... İkincisi, hataya karşı bir tolerans payı bırakılmış. Mesela PC'de olsa bariz kulenin alması gereken minyonları alabiliyorsunuz. Minyona ölümüne yakın bir zamanda vurun yeter. Ya da yeteneklerin tutma genişlikleri büyük, PC'de olduğu gibi kıl payı kaçmıyorlar.

Elbette bir mobil oyun bu halen ve bazen kontroller saçmaladığında sinir olabiliyorsunuz. Ekran parmağınızı takibi bırakabiliyor, ya da parmağınız ekrandan dışarı taşabiliyor. Düşmandan kaçarken bir anda durmak ya da saçma sapan yere ulti atmak sık yaşanan şeyler. Ama genel olarak bakınca *Wild Rift*'in kontrollerinin mobil bir MOBA için harika olduğunu söyleyebilirim. Bir kere alışınca oyun akıp gidiyor ve mobil olduğu için zorlandığınızı, bir şeylerin eksik kaldığını hissetmiyorsunuz.

## Vadim rüzgâr gibi geçti

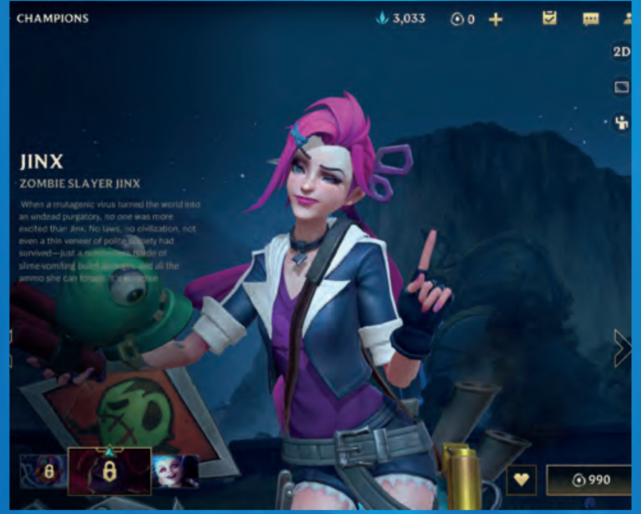
Oyun sırasında daha birçok şeyin rahatladığını, basitleşip hızlandığını görebiliyorsunuz. Mesela orman yapması çok daha kolay ve ormancılar oyunda daha baskın. Destek oynaması da nispeten kolaylaşmış. Çoğu şampiyonda mana bitmesi derdi yok mesela. Çok daha hızlı para kazanıp eşya seti yapıyorsunuz, geri kaldınız mı daha kolay yakalıyorsunuz. Oyunda koridor safhası çok kısa ve daha beşinci dakikadan takım savaşları başlayabiliyor. Bu oyunun süresini kısaltmakla kalmıyor, oyunun daha durağan ve taktik erken safhalarını da hızla atlamanızı sağlıyor.

Yani çok daha hızlı, dinamik ve kolay bir oyun *Wild Rift*. Üstelik bu özellikleri oyunun dışına da taşıyor. Bir kere PC'den bariz ve açık ara üstün olduğu yanı arayüzü. O kadar güzel, kullanışlı ve temiz bir arayüzü var ki, *Lig*'in karmakarışık arayüzünden sonra ilaç gibi geliyor. Burada etkinlikleri, koleksiyonunuzu, mağazayı çok daha rahat kullanıyorsunuz. Üstelik *Wild Rift*'le birlikte artık şampiyonlara ve kostümlere yakından bakabiliyorsunuz. Hemen her kostümünün kendi özel, çok güzel animasyonları var. Bu yüzden koleksiyonunuzda veya mağazada gezinmek çok daha keyifli hale gelmiş. Bu sizin şampiyonlarla olan ilişkinizi de etkiliyor. Eskiden sadece CGI fragmanlarda gördüğümüz detaylar oyun içinde sürekli karşınıza çıkıyor.

Hem şampiyonlarla yakınlaşmak hem de oyunun kolaylığı sizi yeni şampiyonlar denemek konusunda da cesaretlendiriyor. Mesela ben 11 senedir bir kere bile Darius oynamamışım, ilk defa *Wild Rift*'le oynuyorum. Genel olarak şampiyon havuzumun iki katına çıktığını söyleyebilirim ki bence bu toplam deneyim için çok çok önemli. Ama burada *Wild Rift*'le ilgili belki de en çok canınızı sıkacak özelliğe geliyoruz, çok daha az seçenek ve bomboş bir şampiyon havuzuyla oyuna başlamak. Evet Vahşi Vadi'ye geldiğinizde Sihirdar Vadisi'nde bugüne dek kazandığınız ve aldığınız her şeyi bırakıyorsunuz, sıfırdan başlıyorsunuz. Sizin *Lig*'deki geçmişinize bakarak oyun belli bir miktar şampiyon ve kostüm hediyesi yapıyor ama bana gelen, *Lig*'deki koleksiyonumun ancak onda biri kadardı. Kime, neye göre veriliyor ben de bilmiyorum tam. Gerçi ilk 10 seviyede ve etkinliklerle gelen bedava şampiyonlarla birlikte hızla oyunun ilk ayında gelen 50 şampiyondan yarısını açtım. Ama en azından parayla alınmış kostümler taşınabilse iyi olurmuş.






Elbette şampiyon sayısının *Lig*'in sadece üçte biri kadar olmasını da yadırgayabilirsiniz. Seçilen şampiyonlar genelde en çok oynanan, en popüler olanlar ama yine de mutlaka birkaç favori şampiyonunuzu bulamayacaksınız. Her ay birkaç şampiyon ekleyerek arayı kapatacaklar ama *Wild Rift*'in PC sürümünü hiçbir zaman yakalamayacağını söylüyor oyunun yapımcıları.

Açıkçası ben az şampiyon olmasını da olumlu buluyorum, çünkü daha az şampiyon oyunu daha kolay yapıyor. Daha az rakip ve daha az rakip yeteneği öğrenmek de rahatlatıyor beni. Çünkü *Wild Rift*'in diğer rahatladığı bir konu da oyunun dışındaki oyun, yani meta. Eğer sıralı oyunlarda zirveye çıkacağım derdiniz yoksa, oyunun metasını zerre umursamadan gayet güzel oynayabiliyorsunuz. Zaten her şampiyon hazır setlerle geliyor ve bu oyun içi önerilen setler gayet güzel yetiyor size. Eğer özelleştirmek isterseniz de oyundaki eşya, rün ve şampiyon sayısı çok az olduğundan içinde kaybolmuyorsunuz.

## Farklı vadinin oyuncuları

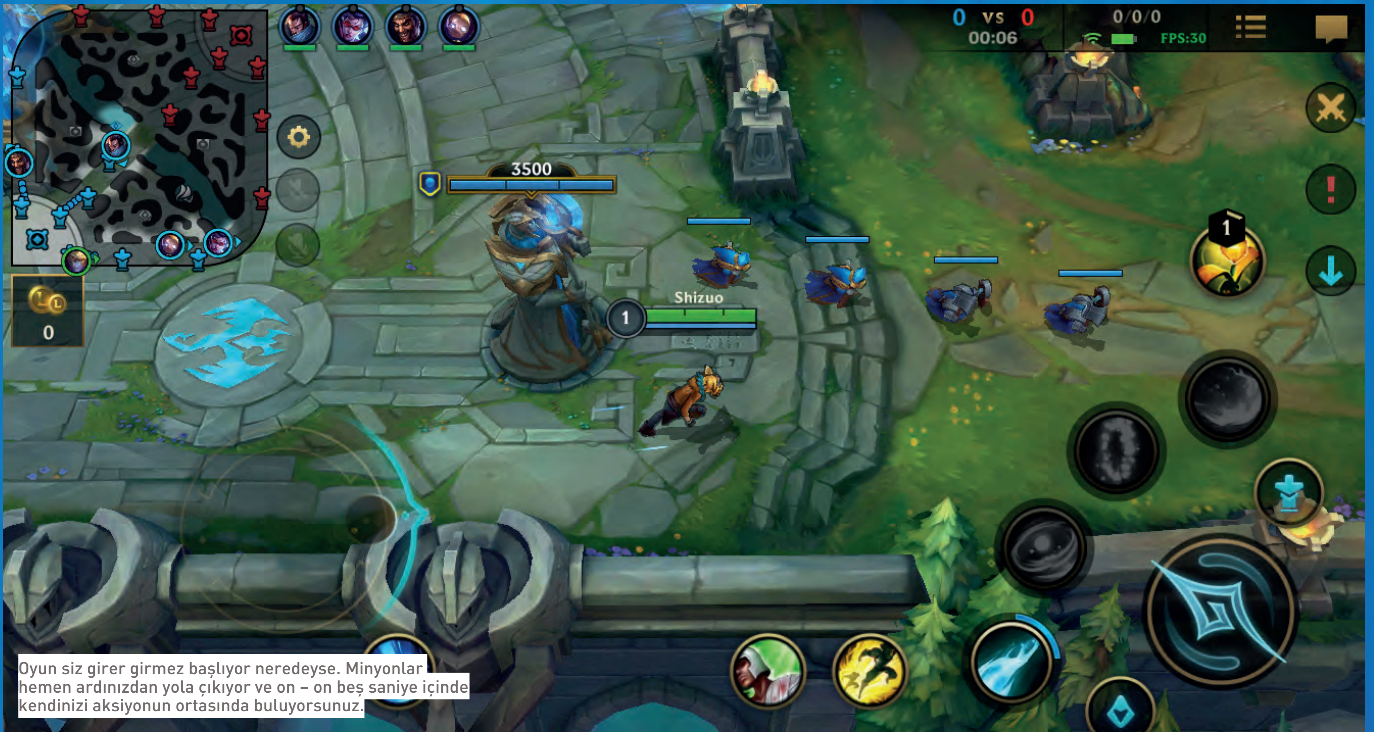
Biliyorum çoğu oyuncu için *Lig*'in en eğlenceli kısmı tek tek şampiyonları, eşyaları, sinerjileri, taktikleri çalışmak, öğrenmek. Ama bir yandan da çoğumuzun oyun oynayacağız diye oturup ders çalışacak vakti yok. Bence burada *Wild Rift* oyuncusu ile *LoL* oyuncusu da birbirinden ayrılacak. Daha çok rekabetçi oyunlar oynayan, oyun vaktinin çoğunu *LoL*'e ayıran gerçek hayranları bence *Wild Rift*'ten biraz hızlı sıkılacaklar. Ama daha çeşitli oyun oynayan ve tek bir oyuna bağlanmak istemeyen, ya da genel olarak oyunlara ayıracak vakti ve enerjisi daha az olanlar için *Wild Rift* ilaç gibi gelecek.

İki oyun arasındaki bu farklılığı biraz da işin eSpor tarafı belirleyecek elbette. Çünkü *League of Legends* bugüne dek eSpor'a ne kadar yön verdiyse, eSpor da onu bir o kadar değiştirdi. Pek çok sezon öncesi değişim oyunun daha fazla eSpor ve sıralı oyun odaklı olmasına yol açtı ve gittikçe derinleşen, kompleks hale gelen, meta bağımlılığı artan oyun bir anlamda gündelik oyuncudan uzaklaştı.

Riot Games, şimdiden *Wild Rift* için de bir eSpor yapısı olacağını söylüyor. Ama benim umudum daha basit, gündelik ve eğlencelik turnuvalarla yetinmeleri ve profesyonel sporu PC sürümünde bırakmaları. Eğer *Wild Rift*'i büyük liglere çevirirlerse de oyunun geliştirmesini daima oyuncu odaklı tutmaları, spor odaklı gelişmelerden uzak durmaları.

## Vadide mobil tuzakları

Eminim *League of Legends*'ı seven ve



Oyun siz girer girmez başlıyor neredeyse. Minyonlar hemen ardınızdan yola çıkıyor ve on – on beş saniye içinde kendinizi aksiyonun ortasında buluyorsunuz.




saygı duyan çoğu oyuncunun en büyük endişesi oyunun mobile gelmiş olmasından dolayı ucuzlaması. Ucuz olmaktan kastım kalitesinin düşmesi, saçma sapan para tuzakları ve ekranın dört bir yanından fışkıran uyarılarla dolması. Pek çok AAA oyunun mobil versiyonlarında gördük bunları. Hele mobil MOBA'ları oynadıysanız, *Mobile Legends*'a aşinaysanız bir oyunun arayüzünün ve pay-to-win mekaniklerinin nasıl kontrolden çıkabileceğini de bizzat gözlemlemişsinizdir.

İçiniz rahat olsun, *Wild Rift*'te bunların hiçbiri yok. *Wild Rift*'i bugüne dek gördüğüm en iyi mobil MOBA yapan da bu. Para tuzağı etkinlikler, boş hediyelerle sizi her gün oyuna sokmalar yok. En azından şimdilik yok, oyunun henüz açık betada olduğunu unutmayın. Ama *LoR*'un gidişatını ve Riot Games'in karakterini düşününce farklı bir yola gireceklerini de düşünmüyorum.

*Wild Rift*'i diğer tüm MOBA'lardan üstün yapan diğer bir özellikse abartı yetenekler ve dengesizliklerden mustarip olmaması. Ben diğer mobil MOBA'ları ne kadar sevsem ve oynasam da bütün ultilerin über olması ve oyunun dengesizlikleri baymıştır. Onlarla kıyaslayınca *Wild Rift*'in ayakları daha fazla yere basıyor ve bu da sizin kendi yeteneğinizi ön plana çıkarıyor. Evet kıyaslayınca biraz daha zor *Wild Rift*, daha dikkatli oynanması gereken bir oyun. Bu yüzden *Lig*'den *Wild Rift*'e gelenler ferahlarken, MOBA'yı daha çok *Mobile Legends*'la öğrenmiş kitle biraz zorlanabilir. Ama benim için *Wild Rift* bu ikisi arasında tam ideal dengeyi bulmuş.

Hepsinden daha güzel bir arayüz, daha rafine bir oynanış ve üretim kalitesi olduğu tartışılmaz. Basit olması sizi bozabilir belki ama sakın sırf mobil diye es geçmeyin. Az bulunur kalitedeki mobil oyunlardan biri bu. Bu açıdan bakınca *Wild Rift*'in bugüne dek Riot Games'in yaptığı en ustaca oyun olduğunu da söyleyebiliriz. Daha iyi demek istemiyorum, çünkü dediğim gibi farklı kitlelerde farklı etkiler yaratacak oyunlar bunlar. Ama işe oyun geliştirme ustalığı olarak bakarsak *Wild Rift* ekibinin muazzam bir iş başardığını söylemek gerek. Dünyanın en popüler oyununu PC'den mobile taşımak herhalde bugüne dek bir oyun geliştiricinin üstlendiği en tehlikeli görev olsa gerek. Bunu başarmaksa ayrı bir övgü hak ediyor. Fiyasko ve skandallarla dolu bu senede *Wild Rift* bir yıldız gibi parlıyor.



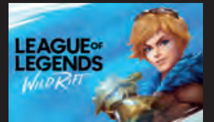


- Harika arayüz ve grafikler
- PC'ye göre çok daha hızlı ve dinamik
- Çok seri ve incelik isteyen ama kolay bir oynanışı var
- Diğer mobil MOBA'lara göre daha dengeli, ustaca ve derin



- PC sürümünde kazandığınız ve satın aldıklarınızı taşıyamıyorsunuz

**9**




**Son Karar**

**Sadece mobil MOBA'lar için değil, mobil oyunların geleceği için çok önemli bir oyun Wild Rift. Mobil oyunla'daki birçok standardı yeniden tanımlıyor.**

**TÜR:** Moba | **YAPIM / DAĞITIM:** Riot Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** 12+
**DAHASI İÇİN:** wildrift.leagueoflegends.com

# SAM & MAX: SAVE THE WORLD

## Dünyayı Max gibi manyak tavşanlar kurtaracak

ESER GÜVEN

Max ne zaman Sam'in yoluna çıktığı için şaplağı yese ve "wheeeeeeeee" diye bağırsa suratıma anlamsızca bir gülümseme yerleşiyor, acayip seviyorum o sesi. Sadece o sesi değil, Sam'i de çok seviyorum, Max'i de. Yani bu oyunu da çok sevmem şaşırtıcı olmasa gerek.

Sam & Max: Save the World aslında yeni bir oyun değil, 2006 yılında yayınlanmaya başlayan Sam & Max: Season One'ın (2009'da ismi bu halini almıştı) yenilenmiş hali. Dolayısıyla o oyun ne kadar iyiyse, bu oyun da o kadar iyi. Ben de kalkıp size neredeyse 15 yıllık bir oyunu tekrar anlatmayacağım zaten, daha özel şeyler konuşacağız sizinle (nasıl da attım, sıradan şeylerden bahsedeceğim aslında).

### Telltale pek bilinmeyen bir isimken

Ben bu oyunu yıllar önce oynadığımda kafamda beliren not 8'di, bunu şimdi de değiştirmeyeceğim, onu bir söyleyeyim. Telltale'in kurucularından Dan Connors'ın kurduğu ve ismini de *Sam & Max*'in 3. sezonunun ilk bölümündeki gorilden alan Skunkape, *Sam & Max*'in haklarını aldıktan sonra tüm oyunları elden geçirmeye başladı ve bunun ilk örneğiyle karşı karşıyayız.

Bir kere oyuna geniş ekran desteği gelmiş ve tüm çizimler de baştan elden geçirilmiş. Bunlar sadece yüksek çözünürlüğe çıkarılmakla kalmamış, dış konturlar ve detaylar eklenerek görsel açıdan çok daha iyi hale getirilmiş. Tüm seslendirmeler, efektler yenilenmeden nasibini almış, hatta yeni müzikler eklenmiş. Kontrollere yeni seçenekler eklenmiş. Falan fistan, bunlar standart yenileme işleri zaten.

### Bir tık daha az ofansif

Bu yeni versiyonun en büyük değişikliği Bosco'nun sesinin değişmiş olması. Orijinalinde bir beyaz (Joey Camen) tarafından seslendirilen bu siyahi karakteri, artık bir siyahi (Ogie Banks) seslendiriyor. Ben yeni sese alıştım ama oyun en çok tepkiyi de bu değişiklik yüzünden gördü aslında. Bir de Bosco'nun birkaç diyaloğundaki ofansif şakalar çıkarılmış (senaryonun sadece binde 1'lik bir kısmı değişti diyor Skunkape) ama bu da hoşlanılmayan değişikliklerden biri. Değişen de gerçekten toplamda 3-4 cümle falan. Mesela "bu en yeni BoscoTech icadı bir oda dolusu militan kolej öğrencisini anında temizler, garantili" cümlesi "bu en yeni BoscoTech icadı, bir odayı anında temizler"e dönüşmüş. Ya da Skinbody isimli tüysüz fareler için geçen "dazlaklar gibi, ama on kat daha kötüsü" lafı "tüysüz kediler gibi, ama on kat daha kötüsü" olmuş. Öyle çok gümbürtü koparacak bir şey değil ama yapılmasa daha iyi olurdu.

Ama şu da var, zaten Skunkape orijinal oyunun bölümlerini de ücretsiz DLC olarak verecek. Yani isteyen orijinal Bosco sesiyle, tek harfi bile değiştirilmemiş diyaloglarla da oynayabilecek ki o zaman ortada şikâyet edilecek bir durum da kalmamış olacak.

Ben orijinal oyunu da iki kez bitirmiştim, bunu da aynı keyifle oynadım. Artık satışta olmayan orijinal oyuna sahipseniz zaten %50 indirimle 16 TL'ye düşüyor, oldukça ucuz. Orijinal oyunu oynamadıysanız ya da günümüze daha çok yakışan grafikler ve kontrollerle oynamak istiyorsanız, *Sam & Max: Save the World* oyuncuyu ne içerik, ne de fiyat olarak kesinlikle üzmeyen bir oyun. Bence alın, bulunsun. Max wheeeee dedikçe beni hatırlayın :)



- Grafiksel değişim gerçekten de çok iyi ve oyunun ruhunu sonuna kadar koruyor
- Kontrollerin geliştirilmiş olması güzel
- Eklenen minik detaylar ve sürpriz yumurtalar çok hoş olmuş
- Fiyatı kesinlikle çok iyi
- Bölümler tek tek değil, toplu halde tek oyunda

—

- Orijinali oynadıysanız Bosco'nun yeni sesine alışmak zor oluyor
- İçerikte sansür anlamına gelebilecek değişikliklerin gereği yoktu

**8**




**Son Karar**

**Sam ve Max her zaman olduğu gibi yine çok komik.**




Hastasıyım şu tavşanın!




**TÜR:** Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Skunkape Games
**DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 20 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** samandmax.fandom.com




# SAKUNA OF RICE AND RUIN

## Pirinç deyip de geçmemek lazım

EREN ERYÜREKLİ

Ben normalde içinde tarım olan oyunlardan imtina eden, gördüğüm yerde uzaklaşan bir adamım. Ne Stardew Valley ne Animal Crossing'in yanına yaklaşırım. AMA! Bu ay öyle bir oyun oynadım ki tam benim gibi bahçecilik sevmeyen, yanlamasına aksiyon oyunlarını sevip iyi de bir konusu olsun diyenleri mest edecek bir oyun. Oynadığım 35 saat boyunca da keyiften delirdim.

### Tanrıları anlamak

Ana karakterimiz Sakuna henüz mini boy, düşüncesiz, kaba saba ve keyfine düşkün bir tanrıçadır. "Nasılsa tanrıçayım dilediğimi yaparım" kafasında yaşayıp giderken birtakım olaylar sonucu yaşadığı cennetimsi ülkenin pirinç stokunu harap eder. Ana tanrıça da "vay sen misin bizi aç bırakan!" deyip oraya tesadüfen gelmiş olan bir grup insanla beraber Sakuna'yı anne babasının eskiden yaşadığı, şimdi türlü çeşit şeytanlarca ele geçirilmiş adaya sürer. Sakuna burada hem pirinç yetiştirip başkente katkı sağlayacak hem de adayı iblislerden temizleyip tekrar tanrıların safına katılacaktır.

Oyun bize bu iki görevi iki ayrı oynanış segmentinde çok güzel ayrıştırarak veriyor. Çiftçilik kısmında her yıl toprağı çapalayıp, pirinçleri ekip (başlangıçta tek tek), sonra biçip tokmakla döverek ana besin kaynağımızı üretiyoruz ki besin kaynağı derken gerçekten her akşam yemek yiyip ertesi güne çeşitli avantajlarla başlayabiliyoruz. Bu çiftçilik kısmındaki detay seviyesine aklım gitti a dostlar, ne derece su verdiğiniz, toprağı ne kadar temiz tuttuğunuz, hatta ekmeden önce ayrıştırma kabına ne kadar tuz koyduğunuza, kullandığınız gübreye kadar değişen bir pirinç kalitemiz mevcut. Anamız tarım babamız da savaş tanrısı olduğundan her yılın mahsulü ne kadar kaliteliyse o yıl gücümüz o kadar artıyor gibi bir durum var ve güçlendikçe de daha zor bölgelerde savaşabiliyoruz.

Bu da bizi yanlamasına bir aksiyon platform oyunu olan ikinci segmente getiriyor. Bulunduğumuz adada irili ufaklı pek çok bölge var ve hepsini geze geze hem materyal topluyor hem de adayı şeytanlardan temizliyoruz. Bu kısımlarındaki aksiyonun bolca komboya imkân tanıyan, yer yer gerçekten zorlaşan, bir sürü yetenekle zenginleşen bir oynanış sunduğunu da söyleyeyim.

Adaya sürüldüğümüz diğer ahaliyi de anmadan olmaz. Ne samuraylığı ne çiftçiliği becerebilmiş abimiz, inançlı bir Hristiyan olan genç kızımız ve 3 çocuk bize bu adada destek oluyorlar ve her birinin karakter gelişimleri o kadar iyi işlenip hiçbirisi boş geçilmemiş ki resmen aileden biri gibi geliyorlar ilerleyen zamanlarda. Özellikle Doğu-Batı inanç farklılıklarına değinen felsefi ve teolojik bazı muhabbetler geçiyor akşam yemekleri esnasında ve bunları okurken hem şaşırıyor hem de düşüncelere gömülüyorum. Hani beklemezsiniz böyle bir yapımdan böyle ince detaylar.

### İnanç, ter, emek

Şaşırdım ya ben bu oyuna arkadaşlar. Yılın en güzel sürprizlerinden oldu benim için ve boş bir vaktimde eksik kalan başarımlara falan da kastıracağım. Hani herkese, özellikle anime tarzını sevmeyenlere hitap etmez ok, ama içine girdiğinizde sizi kolay kolay bırakmıyor.



- Anime grafikler
- Sağlam aksiyon ve aşırı huzur bir arada
- Diyaloglar derin mevzulara giriyor
- Tarım kısmının detayları müthiş
- Keşif keyifli
- Bir yıllık emeğin sonucunda kazanılan pirincin verdiği tatmin duygusu
- Gece gündüz ve mevsim değişimleri
- Sonsuza kadar karakteri güçlendirebilme imkânı

**−**

- Düşman çeşitliliği biraz az
- Müzikler biraz fazla tekrar düşüyor
- İngilizce seslendirme biraz vasat

**8+**



**Son Karar**

**Birbirinden alakasız iki türü bu denli iyi harmanlayan bir oyun nadir bulunur cidden.**



Savaşlar düşmanları birbirine çarptırmak daha çok hasar veriyor.




**TÜR:** Simülasyon / Aksiyon | **YAPIM:** Edelweiss | **DAĞITIM:** XSEED Games, Marvelous USA | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam), 284 TL (PSN), 40 Euro (Nintendo Eshop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** sakuna-of-rice-and-ruin.fandom.com

# WORMS RUMBLE

## Kurtçuk dedik Sonic çıktı

İHSAN C. ASMAN

Yıllardır fırsat buldukça *Worms* serisini oynayan biri olarak, incelemeye başlarken ilk olarak söyleyeceğim şu: Bu oyunun bugüne kadar bildiğiniz *Worms*'lerle alakası yok! Daha ziyade *Soldat* ya da *Apotheon* gibi keyifli çok oyunculu yapımları hatırlatıyor. Ama o kadar iyi uygulanmış ki bu formül, uzun zamandır deneyimlediğim en eğlenceli çok oyunculu oyun olmayı başardı *Worms Rumble*, o kadarını diyeyim. Bir de tabii bu oyunun pazarlama sürecinde bolca "müjde, *Worms* serisi de battle royale artık" tadında sloganlar da duyduk, ona da değineceğim birazdan.

### Worms ve gerçek zamanlı mı? Üstüme iyilik sağlık...

Oyun *Worms* serisinin geri kalanından farklı olarak gerçek zamanlı. Buna uygun olarak kullanabileceğimiz iki silah, bir utility (yani işte bu jetpack'tir, iptir falan) ve bomba taşıyabiliyoruz. Dolayısıyla etrafta jetpackle havada süzülürken rakibe bazukayla dalan kurtçuklar görmeye hazır olun. Oyun gerçekten hem dikey hem de yatay hareketlilik anlamında çok çok iyi işler çıkarıyor. Zaten kurtçuklarımızın Sonic edasıyla yuvarlanabilmesi oyunu bir tık hızlı kılıyor ama kırılabilen objelerin sakladığı kısa/ara yollar, asansörler, çeşitli rampalar falan derken oyun ciddi şekilde turboya bağlayabiliyor yer yer. Ayrıca bu bahsettiğim kısa yollar sadece hızlı hareket etmek için değil aynı zamanda pusu kurmak için de çok kritik noktalar. Zira tıpkı *WMD*'deki bina içleri gibi, buraların da içerilerini de ancak içeriye girdiğinizde görebiliyorsunuz.

Bir başka hoşuma giden nokta da platformların kenarlarından tıpkı *Super Meat Boy*'daki gibi kayabiliyor oluşumuz. Aşağıdaki koridorda tam hız yuvarlanarak giden bir kurtçuğu görüp, kenarlara tutunarak daha yavaş inerek rakibi infaz etmenin tatmini bambaşka. Bu arada hızdan bahsettim durdum ama bu Sonic'vari yuvarlanma hareketinin stamina olarak bir maliyeti var. Bu yüzden staminaya dikkat etmek de taktiksel düşünmenin bir parçası haline geliyor bir süre sonra.

### Hanimiş betıl royal Worms?

Oyunda üç tane mod var, 32 kişiden sadece 1'inin kazanabildiği klasik deathmatch bunların ilki ve benim de şimdilik en çok vakit ayırdığım mod. Diğer iki modsa bu battle royale muhabbetinin döndürüldüğü Last Worm Standing ve bunun grup şeklinde oynanan versiyonu olan Last Squad Standing. Bu modlarda da belli anlarda haritanın bazı bölümlerine zehirli gaz veriliyor ve hayatta olan takım yahut kurtçuk güvenli alanlara ulaşmaya çalışıyor ve genelde zurnanın zırt dediği anlar işte bu ufak alanda düşman takımla karşılaşınca meydana geliyor. Gerçekten o daracık koridor ya da borularda dünyanın çatışmasını yaşamaya hazır olun.

Ama ben her şeye rağmen *Worms*'e battle royale modu geldi demeyi biraz abartılı buluyorum şu noktada. Yani zaten bu haliyle eğlenceli gayet, ekstradan battle royale diye etiketlemenin pazarlama dışında gerçek hayatta bir karşılığı yok sanki. Yalnız Last Squad Standing tasarımsal olarak deathmatch kadar oturaklı hissettirmiyor şu anda. Mesela bir karambolde öldüğünüz takdirde bekleme süreleri çok uzun ve çıktığınız anda takımınızın o andaki sırası neyse o sıralamayla uğurlanıyorsunuz. Gene başlayacağınız yeri seçme hakkı, o an -yanılmıyorsam- ilk bağlanan kişiye veriliyor falan. Bunlar özellikle çevrimiçi ortamlarda denk geldiğim nadir şikâyetler.

Ama bana sorarsanız bunların çok da bir önemi yok, *Worms Rumble* taş gibi oyun olmuş netice. Şöyle 5-10 dakika kafamı dağıtayım oyunu olduğu gibi, tam bir parti oyunu olma potansiyelini de fazlasıyla barındırıyor. Şöyle 32 kişi büyük bir mekânda buluşsak ve şu oyunu LAN'da oynasak fena mı olur?



- Yatay ve dikey olarak çılgın atan muazzam aksiyon
- Değişik oyun modları
- Birbirinden keyifli haritalar
- Taktiksel oynanış
- Türkiye fiyatı

−

- Rütbe sisteminin olmaması
- Last Squad Standing'de bekleme süreleri gereksiz uzun

8+




**Son Karar**

**Sadece Worms seven niş kitleye değil, tüm oyunculara dönük bir eğlence paketi.**





Kelimenin tam anlamıyla ermiş bir kurtçuk.

**TÜR:** Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Team 17 | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Playstore, Steam) | **YAŞ SINIRI:** 7+
**DAHASI İÇİN:** worms.fandom.com

# DRAGON QUEST XI S ECHOES OF AN ELUSIVE AGE *DEFINITIVE EDITION*

## Muhafazakâr Japon

EMRE SÜMER

Büyük bir *Dragon Quest* hayranı olarak *Final Fantasy* serisinin dünya genelinde *Dragon Quest*'ten daha fazla seviliyor olması bir türlü kabullenemediğim bir gerçek. Tabii bunun en büyük sebebi *Final Fantasy*'nin zaman içinde pek çok değişimler gösterip farklı yollar denerken *Dragon Quest*'in adeta Japon muhafazakarlığının aynası olacak şekilde özünü korumaya çalışması.

Keza *Dragon Quest XI* de serinin başlangıcından bu yana tam 35 sene geçmesine rağmen halen daha safkan bir JRYO. Öykü de tipik bir JRYO öyküsü zaten; vaat edilen kahraman olarak dünyayı kurtarma sorumluluğu gittikçe genişleyen ekibimizle birlikte gene bizim omuzlarımıza biniyor, bazı düşmanlar zamanla dost oluyor falan, 1-2 ufak şey haricinde pek bir sürprizi de yok. Zaten buna ihtiyacı da yok, çünkü oyunun gücü, kendi yarattığı türün özünü koruyarak modernleştirmesindeki başarısında yatıyor.

Modern konsolların gücü sayesinde oldukça büyük ve kıpır kıpır şehirlerle dolu, her tarafından Akira Toriyama (Dragon Ball, Dr. Slump, Blue Dragon) mizahı ve tipleri fırlayan anime-vari bir dünya yaratılmış mesela. Şimdiye kadar neredeyse 100 farklı JRYO bitirmiş biri olarak artık tahammül edilemez bir mekanik olduğunu düşündüğüm rastgele savaşlar kaldırıldığı için de (ki aslında ilk olarak 9. oyunda kaldırılmıştı) bu cell-shade dünyayı rahat rahat keşfetmeye doyum olmuyor. Dünyanın dört bir tarafında da keşfedilmeyi bekleyen hazineler, ufak görevler, simya malzemeleri ve çeşitli gizler var. Tabii bir Witcher ya da Elder Scrolls kadar büyük bir dünya değil bu ama bir JRYO için fazlasıyla yeterli bence. Savaşlarsa siz ancak haritada gezen canavarlara dokunduğunuzda çıkıyor.

Karakterlerimizin gelişimi *Final Fantasy X*'e benzer bir grid sistemiyle sağlanıyor. Karakterlerimiz seviye atladıkça topladığınız gelişim puanlarını geliştirmek istediğiniz alanlara dağıtarak onları kendi oyun tarzınıza uygun şekilde şekillendirebiliyorsunuz. Burada puanları dağıtma şeklinize göre de karakterlerin beraber yapabilecekleri yeni ortak saldırılar (Pep Powers) açılı-






Her kasabadaki her evin her odasında tarif kitabı ve mini madalyon aramak enteresan derecede keyifli.








Eh oyunun adı Dragon Quest, ejderha kesmemek düşünülemez.




yor ki bunlar savaşların gidişatını değiştirebilen şeyler. Unutmadan savaşlar da en klasik sıra tabanlı savaş modunda yapılıyor fakat rastgele savaşlar olmadığı ve otomatik savaş modu nihayet tıkır tıkır çalıştığı için emin olun hiç can sıkmıyor, hatta boss savaşlarında iyi planlamanız gereken taktik mücadelelerine dönüşüyor bile diyebilirim.

## Demirci ustası simülasyonu

11. oyunun getirdiği en güzel yenilikse bence yeni simya sistemi olmuş. Yeni bir eşya yaratacağınız zaman malzemeleri ekliyor, sonra da bir demirci gibi döverek doğru şekilde oluşturmaya çalışıyoruz. Fakat malzeme soğuyana kadar sınırlı sayıda hamle hakkınız var buna göre dövme işlemini doğru aralıklarda yapmaya çalışıyorsunuz. İşlemi ne kadar doğru yaparsanız da yarattığınız eşya o kadar kaliteli oluyor (+1, +2, +3 gibi). Bu mini oyun çok hoşuma gitti, hayli zaman harcadım başında.

Oyunun 2017'de çıkan orijinal versiyonu dergide incelenmemişti. O yüzden önce oyunun kendisini bir özetleyip daha sonra *Definitive Edition*'la gelen yeniliklerden bahsetmek istedim. *Definitive Edition*'da gelen pek çok yenilik, geliştirme ve düzeltme var fakat aralarından beni en çok mutlu eden orijinal versiyonunda neden olmadığına akıl sır erdiremediğim senfonik müzikler oldu. Koichi Sugiyama'nın oyun için yaptığı besteler her zaman olduğu gibi gene muazzam, fakat orijinal versiyonda midi müzikleri duyduğumda kulaklarıma inanamamıştım. PS2'ye çıkan 8. oyunda bile senfonik müzikler çıkarken PS4'e çıkan AAA bir oyunda midi müzikler olması çok anormaldi gerçekten. İsterseniz oyunda 8. oyunun müziklerini de kullanabiliyorsunuz bu arada.

Ayrıca orijinalde sadece kamplarda yapılabilen simya / demircilik sisteminin artık her yerde yapılabiliyor olması çok yerinde bir düzeltme olmuş. Habire boştan yere şehir dışına çıkıp kamp yapmak zorunda kalıyordum çünkü. İstediğiniz zaman da oyunun tamamen 2 boyutlu versiyonuna geçebilme özelliği eklenmiş fakat oyunun cell-shade dünyası o kadar güzel ki benim gibi retro kafa bir adam bile buna ihtiyaç hissetmedi doğrusu.

## Kırıştırma özelliği

Bir diğer büyük geliştirmeyse karakterlerin kendi öyküleri üzerinde yoğunlaşan yeni öykü kısımları ve ekipteki kadın yoldaşlardan biriyle duygusal ilişki kurabilme özelliğinin eklenmesi olmuş. Kaldı ki bu ek görevler haricinde de oyunun süresi hayli uzun, koştura koştura oynamayacaksanız ana oyun 70-80 saat, oyun bitirince açılan ve gayet de ana öyküyü sürdüren endgame de yaklaşık 20 saat kadar sürüyor. Oyuna hayli zaman gömüyor olacaksınız yani.

Bunların haricinde olan geliştirmeler daha ufak tefek ama oyunun kalitesini arttıran şeyler. Başta bir *Dragon Quest* geleneği olarak ekip arkadaşlarınızın peşinden koşması, sürülebilir canavar sayısının arttırılması, Japonca ya da İngilizce dublaj seçeneği (ki ben İngilizce olanı öneririm) olmak üzere pek çok şey eklenmiş. Detaylı listeyi Dragon Quest Wikia'da da görebilirsiniz.

İncelemenin sonuna yaklaşırken, özellikle rengarenk cell-shade anime dünyasıyla bana kendini sevdiren, uzun oyun süresi boyunca kendini hiç sıkmadan zevkle oynatan bir oyun olmuş *Dragon Quest XI S - Definitive Edition*. Serinin de tartışmasız en iyilerinden biri. Bir JRYO olarak oyun hakkındaki tek önemli şikâyetim oyunun biraz fazla kolay olması.

*Definitive Edition* içinse şunu söyleyebilirim; oyunun orijinali de bence gayet iyiydi, hatta *Defintive Edition*'ı edinemeyenler gönül rahatlığıyla orijinalini de oynayabilirler ama bu versiyonu çeşitli dokunuşlarla oyunu bir adım daha öteye taşımış, mümkünse bu versiyonu tercih edin.

Ölmekte olan ve talebi geçmişe oranla hayli azalan klasik JRYO türü için oldukça önemli bir oyun olduğunu düşünüyorum *Dragon Quest XI*'in, keza türün klasik mekaniklerini bu kadar keyifli şekilde günümüze taşıyabilmek ve ortaya sıkmadan gürül gürül akan bir oyun çıkartabilmek gerçekten de takdire şayan bir başarı. O yüzden verdiğim not türe yabancı kişiler için biraz yüksek gelebilir ama oyunun eski JRYO'ların hayranları için uzun süredir aranan kan olduğu tartışmaya kapalı bir konu.



- Akira Toriyama'nın anime-vari cellshade dünyası
- Keyifli simya / demircilik modu
- Harika senfonik müzikler
- Hayli uzun oyun süresi
- Modern geliştirmelerle klasik JRYO özünü koruması
- Rastgele savaşlar kaldırılarak dünyayı keşfetme keyfi
- Kendini zevkle oynattırması

−

- Ana oyun bir JRYO için biraz kolay
- Öykü biraz daha ilginç olabilirdi

**9**



**Son Karar**

**Ölmekte olan bir türün 35 yıllık özünü sonuna kadar koruyan, buna rağmen de gürül gürül akan bir başyapıt.**

**TÜR:** JRYO | **YAPIM:** SquareEnix / ArmorProject | **DAĞITIM:** SquareEnix | **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (Steam),179 TL (PSN, XBL), 50 $ (Nintendo eShop)
**YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** dragonquest.fandom.com

# TETRIS EFFECT: CONNECTED

## Gelişine oturtmak

ALİ SEZGİN

Takashi Ishiara ismi Japon oyunlarına hâkim oyuncuların kulağına bile yabancı gelebilir ancak kendisinin neredeyse sıfırdan şekillendirdiği bir tür var: Ritim oyunları. Zaten Rez ve az bilinen cevherlerden olan Child of Eden'ı duyduysanız bu adamın işlerinin müzik ve ritimleri sadece doğru anda doğru zamanda tuşlara basmanın ötesinde taşıyan, özel deneyimler yaratmak üzerine kurulu olduğunu anlarsınız. Zaten Rez gibi oyunlarla kendini kanıtlamış bir direktörün sonraki adımının daha sıra dışı olmasını bekliyorsanız kesinlikle haklısınız çünkü *Tetris Effect* gerçekten inanılmaz bir oyun.

Müzik ritim oyunları düşünüldüğünde *Tetris* bu tür için mükemmel bir oyun aslında. Tetrimino (Tetris parçalarının ismi) inişinin belirli bir ritmi var. Oyun yeri geldiğinde hızlanıp, müziğe uyum sağlayabiliyor ve tetronimolar toplamda 4 yöne dönebildikleri için çıkarabilecekleri sesler sınırlı. *Tetris Effect*'in bu sebeple bile mükemmel bir ritim oyunu olması gerekiyor ki sonuç gerçekten muhteşem olmuş. Yavaş başlayan bir şarkı, tetriminoların dönüşüyle ritim yakalıyor ve parçaların yüzeye temasıyla bütün ritim yeniden başlıyor. Biraz simultane yapılan jazz performanslarını andırıyor aslında. Her parça arasında özgün ve eşsiz bir ezgi yaratıyor oyuncular ve gözleri tetris yapısında olduğu için bunun çoğu zaman sadece bilinçaltında farkına varabiliyorlar.

*Tetris Effect*'in hipnoz edici etkisini güçlendiren elementlerden biri de oyun alanı etrafındaki hareketler. Oyundaki her bölümde parçalar ve renkler değişiyor. Dolayısıyla çevre elementleri de temayı yansıtacak şekilde değişiyor. Bir bölümde yüksek bir ritim içinde kendinizi bir pagan ayininin ortasında buluyorsunuz. Öbür bölümdeyse sakın bir tema eşliğinde balinalarla yüzüyor oluyorsunuz. Elbette bunlara dikkat edip odaklanacak çok az zaman oluyor ama o hareketin varlığı bile oyuncunun odaklanmasına yetiyor.

### Parçalandım da duruldum

Şimdiye kadar saydığım bütün özellikler *Tetris Effect*'e ait yeniliklerdi. Oyunun *Connected* sürümüyse, oynarken benim farkında bile olmadığım bir eksikliği giderip sınırlı çok oyunculu modların sayısını artıyor ve oyun tek kişilik bir görsel şovdan, birlikte oynamaya uygun bir deneyim haline geliyor. Belki bilmiyorsunuzdur; *Tetris* gelmiş geçmiş en rekabetçi oyunlardan biri. Bu sebeple, balıklar ve yıldızlar arasında sakince *Tetris* oynanan bir oyuna çok oyunculu içerik çıkarmak biraz problem olabilir. *Connected*'da her türlü oyuncuyu mutlu edecek potansiyelde çok sayıda mod var ve bunlardan bazıları ciddi anlamda (SNES ayarlarına ve görsel temasına sahip bir mod bile var) turnuva oyunlarına uygunken diğerleriyse daha geyik yapılmış. 3 kişi bir araya gelerek bir bölüm canavarıyla kapışmak veya zaman zaman oyun alanının birleştiği ortaklaşa oynanan maçlara dâhil olmak hep seçenekler arasında. Ben oynadığım sırada, oyun Game Pass'de olduğu halde fazla oyuncu yoktu. Bu sebeple maç bulmak zaman zaman sabredebileceğim sürenin biraz üstüne çıktı ancak bu modların varlığı bile gerçekten sevindirici.

### Uykuda tetronimo görmek

*Tetris Effect: Connected* eğer iyi bir kulaklığınız veya sağlam bir ses sisteminiz varsa kesinlikle oynanması gereken önemli oyunlardan biri. Bu incelemedeki tek sorun bu tavsiyelerimi zaten oyunun normal hali için yapmış olmam. Zira oyuncunun az olduğu, maç bulana kadar çay demleyebildiğim bir modun asıl oyuna çok değer katmadığı kanaatindeyim. Bunu oyun modlarının kalitesinden bağımsız olarak söylüyorum ama oynayamadığım içeriğin de değeri olmuyor maalesef. Eğer Xbox Game Pass sahibiyseniz, sizden ricam bu yazı biter bitmez bu oyunu denemeniz olacak. Thumper'dan beri beni bu kadar heyecanlandıran bir ritim oyunu olmamıştı. Bu saatten sonra da kolay kolay benzer kalitede bir oyun geleceğine hiç inanmıyorum.



- Ritim-oyun uyumu inanılmaz
- Hiptonize edici sahneler
- Etkileyici bölümler ve sahneler
- Çok sayıda çok oyunculu içerik

—

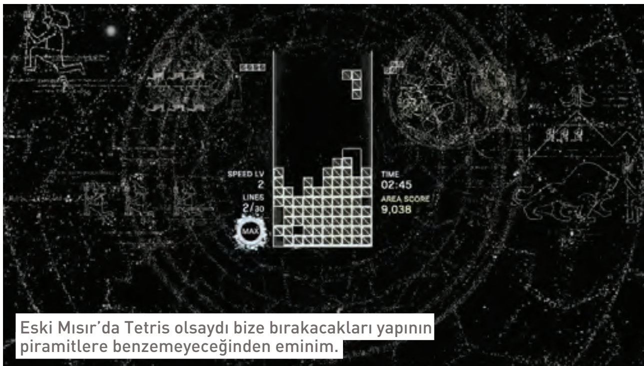
- Ana oyun 4-5 saat sürüyor
- Multiplayer modlar için oyuncu bulmak zor

**8+**

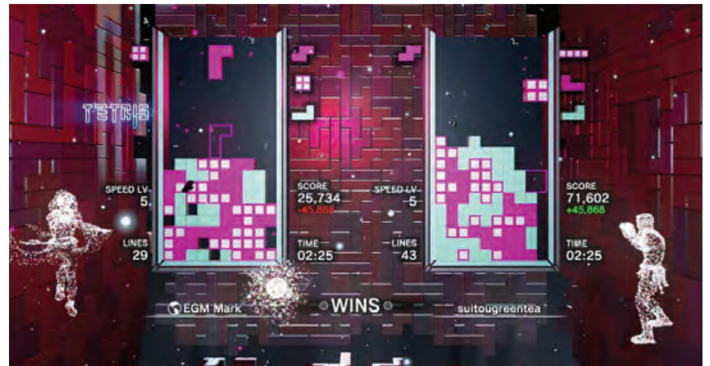



**Son Karar**

**Ana oyunun tek kusuru ömrünün kısalığıydı, bunu bolca çok oyunculu içerikle düzeltmiş.**



Eski Mısır'da Tetris olsaydı bize bırakacakları yapının piramitlere benzemeyeceğinden eminim.




**TÜR:** Ritim | **YAPIM:** Monstars INC, Resonair, Stage Games | **DAĞITIM:** Enchance | **DİJİTAL İNDİRME:** 202,50 TL (XBL)
**YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** tetriseffect.game

# TWIN MIRROR

## Senden daha iyisini bekliyoruz Dontnod!

AYGEN GÖRİŞ

*Life is Strange*'i aranızda sevmeyen pek yoktur. Oynamadıysanız bile başarılı olduğunu biliyorsunuzdur. Şimdi böyle olunca, aynı firmanın benzer bir oyun çıkardığını duyduğunuzda, ister istemez bir hype'lanıyorsunuz. İnternetten fotoğraflarına bakıyorum falan üüüüf! Diyorum güzel herhalde. DEĞİL! Ya valla üzüldüm. Hayatımdan vakit çaldı demek biraz ağır kaçar, ama buna çerezlik bir oyun bile diyesim gelmiyor. Klasik bir hikâye, birçok oyundaki gibi kendisiyle çatışan bir karakter, tahmin edilebilir olay örgüsü falan... Höf... Tamam çok kötülemeyeceğim. Biraz hakkını yedim. Ama üzdünüz be abi.

### Sen saraylara layıksın!

Oyun Basswood adındaki bir madenci kasabasında geçiyor. Araştırmacı gazeteci ana karakterimiz Sam Higgs, yıllar önce bazı kanunsuz kişileri gün yüzüne çıkarınca olaylar madenlerin kapatılmasıyla sonuçlanıyor. Madenler kapatılınca da kasaba halkı en büyük gelir kaynağını kaybediyor ve Sam'i suçluyor. Sam de kendi içindeki çatışmalar ve bu yaşadığı dışlanmışlık yüzünden kasabadan veda bile etmeden ayrılıyor, yıllar sonra yakın arkadaşı Nick'in cenaze töreni için geri dönüyor. Olaylar işte bu noktadan sonra derinleşmeye başlıyor ve Sam kendini yeniden kasabanın karanlık tarafını araştırırken buluyor.

Oyunun en ilgi çekici kısmı bu araştırmalar esnasında kullandığımız, "Zihin Sarayı" adındaki, Sam'in zihninde var olan gerçeklik. Bu özelliği kullanarak ipuçlarını, hatıralarımızı birleştirerek bir çözüm üretiyoruz. Hatırlanmayanı hatırlama ya da yaşanmış bir olayın nasıl geliştiğiyle ilgili simülasyonları deneyimliyor ve sonucuna ulaşabiliyoruz. Sam'in zihninin içinde kendiyle olan çatışması hem ürkütücü, hem de merak uyandırıyor. Yani sadece ipuçlarını çözmekle uğraşmıyoruz, karakterimizin duygularıyla yüzleşmesini de sağlamaya çalışıyoruz.

### Saray derken simit sarayı...

Böyle hikâyesini ve duygusal yönü ağır basan bir oyunda karakterlerin mimiklerinin gerçekçilikten uzak olmasına biraz takıldım doğrusu. E alışmışız artık kaliteli mimiklere ve şu zamanda sunulan oyunların artık bunları aşmış olması gerekir diye düşünüyorum. Konuşma bölümleri uzun olduğu için insan biraz takılıyor.

Konu açılmışken, oyun derinleştikçe merakımız artıyor ve artık oyuna geçmek istiyoruz. Birileriyle uzunca bir süre konuşuyoruz ve konuşma bitip "hah şimdi şu odayı bir gezeyim" dediğimiz anda karşımıza başka biri çıkıyor, yine bir 10 dakika onunla konuşuyoruz. E bir sal, ben de bir şeyler yapayım. Elbette bu diyalogların önemli yer kapladığı bir macera oyunu, çok diyalog var diye eleştirmek garip kaçıyor olabilir ama diyalog-oynanış kısımlarının iyi dengelenmediğini düşünüyorum ne yapayım...

Bu arada oyunun sinematiklerinden, sahnelerin açılarından gayet memnun kaldım. Arkadaki müzik eşliğinde bu sahneleri görünce karşınıza kaliteli bir filmdenmişçesine görüntüler düşüyor. Hikâye tahmin edilebilir olsa bile içinde mini bir sürpriz de barındırıyor ki bayılırım! Aynı zamanda karar mekanizması sayesinde iyi-kötü sonların olduğunu da unutmamak gerek.

İlginizi çekmişse oyunun 4-5 saatte bittiğini de bilmenizi isterim. Çok güçlü bir hikâye de beklemeyin, benden söylemesi.



- Sinematikler güzel
- Zihnin içinin tasviri enteresan



- Tahmin edilebilir hikâye
- Konuşmaların oynanışın önüne fazla geçmesi
- Fiyatına göre yetersiz

**6**




**Son Karar**

**Life is Strange'in ve hatta Tell Me Why'ın kalitesini aratıyor maalesef.**






Bir kişi de şöyle bir fotomu çeksin artık. Bir kişi bee, bir kiş–

**TÜR:** Macera | **YAPIM:** Dontnod Entertainment | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 139 TL (Epic), 219 TL (XBL), 144 TL (PSN)
**YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-159-twinmirror







# WINGSPAN



## Kuş cıvıltıları eşliğinde kart oyunu mu? Atın üstüme!!

İPEK ATAM

Kutu oyunlarına ilgisi olanlar bilir; NeoTroy Games, dünyaca ünlü ve ödül almış oyunları getirip Türkçeleştiriyor. Catan, Terraforming Mars, 7 Wonders çeşitli örnekler. 2019 yılının en iyi kutu oyunu ödülü alan Wingspan'i de getirdiler, ama tahmin edersiniz ki kutu oyunlarının fiyatları da kur sebebiyle video oyunu fiyatlarından farksız hale geldi. Zira *Wingspan* şu anda 500 TL.

Neyse ki bazı kutu oyunlarının dijital versiyonu da yapılıyor da, fiyatları genelde çok daha uygun olduğundan bilgisayar üzerinden oynayabilme şansına sahip oluyoruz. Ayrıca lanet pandemi sebebiyle zaten şu anda arkadaşlarla toplaşıp kutu oyunu oynayabileceğimiz bir ortam da olmadığından, herkesin evinden oynayabileceği dijital versiyonlar artık daha da anlam kazanmış durumda.

### Kart kuşlar

*Wingspan*, ağırlıklı olarak Amerika kıtasında bulunan kuş türlerini içeren kartlardan oluşuyor. Amaç bu kartlar ve oyun masasındaki başka değişkenler aracılığıyla en yüksek puanı toplamak.

Kutu oyunlarını başarılı kılan yegâne etmen, sunduğu çeşitliliktir bana kalırsa. Sonuçta 10-15 elden sonra tekrara düşmeye başlayan bir oyunu kenara kaldırıyor ve bir daha yüzüne bakmıyoruz genelde. Ama her oynanışta o tura özel düşünmenizi gerektiren, birçok değişkenle oyunun seyrini değiştiren tasarımlar bambaşka oluyor. *Wingspan* de çeşitlilik anlamında gayet zengin. 3 farklı habitat ve 5 farklı besin türüyle, her oyunda elinizdeki kuşları en doğru şekilde oynamaya, her tur için rastgele oluşturulan bonuslardan da puan kazanmaya çalışıyorsunuz.

Oyunun eğitim bölümü bulunuyor ama açıkçası çok tatmin edici sayılmaz. Ben daha çok oynayarak öğrendim bazı ayrıntıları. 5 kişiye kadar, arkadaşlarınızla veya matchmaking sistemiyle internet üzerinden rastgele oyuncularla oynayabileceğiniz gibi, yapay zekâya karşı da oynayabiliyorsunuz. Yapay zekânın da iki türü var: automata, önceden belirlenmiş kodlarla "düşünmeden" oynarken, normal yapay zekâ, seçtiğimiz zorluk seviyesine göre "insan gibi" oynamaya çalışıyor. Ki bu konuda hiç de fena sayılmaz, beni zorlamayı başardı açıkçası. Tabii esas zevk arkadaşlarla oynayarak çıkıyor, o şüphesiz.

### Oyun terapisi

İnsanın içini açan bir arka plan üzerinde, kuş cıvıltıları ve gitar-keman ikilisinin terapi etkisi yaratan müziği eşliğinde oynuyorsunuz. Sadece bu cümleyi okumak bile iyi hissettirdiyse, bir de oyunu deneyimleyin derim. Oyunun kendisi zaten keyifli, ama özellikle eve kapanıp doğadan bile uzak kaldığımız bu anormal zamanlarda ruh üzerinde tamir edici bir etkisi de var ki daha çok bu yönü sebebiyle dönüp dönüp oynuyorum desem yalan olmaz.

Ha bir de kuş türlerine ilgi duyuyorsanız, tüm kuş kartların arkasında o kuşla ilgili gerçek bilgiler de bulunuyor ki bu da çok tatlı bir özellik olmuş. Sözün özü, kart oyunlarına ilgisi olanlar zaten kaçırmamıştır diye tahmin ediyorum. Türe ilginiz yoksa da, şöyle her şeyden uzaklaşıp kafanızı boşaltabileceğiniz bir şeyler arıyorsanız muhtemelen *Wingspan*'e dalmaktan pişman olmazsınız.

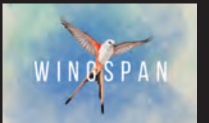


- Tekrar tekrar oynamayı sağlayan, yormayan çeşitlilik
- Aşırı huzur verici
- Fiyatı uygun
- Kuş türleri hakkında gerçek bilgiler sunması

—

- Eğitim bölümü daha ayrıntılı olabilirdi

**8+**




**Son Karar**

**Kart oyunu sevmiyorsanız bile sırf verdiği huzur için bir şans tanımalısınız.**

**TÜR:** Kart | **YAPIM:** Monster Couch | **DAĞITIM:** Monster Couch, Stonemaier Games
**DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 20 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** boardgamegeek.com/boardgame/266192/wingspan



# HAVEN

## Aşkın her hali

EREN ERYÜREKLİ

Uzun ya da kısa olsun, problemsiz ilişki, mükemmel sevgili veya "tam hayalinizdeki gibi biri" asla yoktur arkadaşlar. Onun yerine iki yabancı vardır zamanla birbirini tanıyan, bazen birbirine uyuz olup bazen de birlikte keyifle vakit geçiren. Bu yüzden özeldirler ve yapabileceğiniz en büyük hatalardan birisi de ilişkilerinizi birbiriyle kıyaslamak olur. Yapmayın. Bunları niye anlatıyorum, çünkü son derece kaliteli bir zaman geçirdiğim *Haven* gayet insani bir ilişkiyi merkezine alarak bizi bambaşka bir gezegende çok da üzmeyen bir maceranın kollarına bırakıveriyor.

### Yemek yapan erkek iyidir

Yaşadıkları toplumun Matchmaker sisteminden (yani size sistem tarafından birisi bulunuyor ve onun dışında biriyle eş olamıyorsunuz) kaçan Kay ve Yu kendilerini yakındaki parçalanmış bir gezegende bulurlar ve burada hem birbirlerini tanımaya hem de bu gezegenin sırlarını keşfetmeye başlarlar.

Oyun Fransız yapımcı The Game Bakers'dan geliyor ve artık havasından mı suyundan mı bilmem Fransızlar bu ilişki mevzularından hepimizden iyi anlıyorlar. Zira bu oyun Amerikalı bir yapımcıdan gelse işin cinsellik boyutu bu kadar rahat dile getirilmez, Japonya'dan gelse her taraf dokunaçlı yaratıklarla dolu olurdu. O yüzden aşkı iyi bilen Fransızların oyunda öncelikle diyalog yazımlarını (ve tabii ki ana ikilinin seslendirme sanatçılarını) övmem lazım. O kadar doğal, o kadar akıcı ve tatlı ki genç çiftimizin muhabbetleri, hani dünyayı keşif kısımları olmasa ve bu sadece bir görsel roman olsa olurmuş.

Ben oyunu kız arkadaşımla co-op oynadım, öyle olunca konuşmalarda seçim yapmak gerekince ortak bir karar vermeniz, savaşlarda senkronize tuşlara basmanız (hiçbir yaratığı öldürmüyor sadece pasifize ediyoruz) ve keşif kısımlarında kontrolü sağlamanız gerekiyor. Ama tüm bunlar gerçekten sade arayüz ve dengeli oynanış elementleri sayesinde gayet kolay hallediliyor. Konu çok keyifli olduğu için bolca da gülerek oynayıp bitirirsiniz. Zaten bence oyunu en keyifli kısmı da bu, yani Yu ve Kay'in günlük muhabbetleri, cilveli laflarla ön sevişmeleri, üzüntüleri, endişeleri, hatta kavgaları o kadar içten ki oyunun resmen ruhu var diyorsunuz. O ruh ne milyon dolarlık grafiklerle ne de muhteşem animasyonlarla sağlanmış. Ama sarınca da bırakmıyor işte.

Oynanışta keşif var demiştik, bu kısımlarda yüzey üstünde süzülerek ilerleyen ikilimizi enerji hatlarında tutmak hızlı ilerlemek için elzemken gezegene musallat olmuş rust kristallerini toplamak hem çevreyi temizlemenizi hem de bu topladıklarınızdan eşyalar yapmanızı sağlıyor. İtiraf edeyim kontroller hafif kazma ama alışınca dert etmiyorsunuz fakat onca bölgeden rust toplama işi bir süre sonra yorabiliyor, o yüzden araya öykü kısımları falan koyarsanız daha dengeli bir oyun deneyimi yaşanır. Ayrıca oyundaki her tür yemekten de yapmaya çalışın zira sürekli aç kızımız Yu'nun yemeklere yaptığı yorumlar müthiş.

### Kadehimizi yılın çiftine kaldıralım

Cidden alın bu oyunu, kız/erkek arkadaşınızla girin bir battaniyenin altına ve son derece tatlı bir maceraya balıklama dalın. Ha yoksa böyle birisi tek başına da gayet eğlenceli bir yapım *Haven*, oradan da patlamıyor kesinlikle. Müzikleriyle havaya sokan, çiftimizin başına ne geleceğini sürekli merak ettiğim böyle bir oyunu iyi ki oynamışım dedim bitirince. Yıla güzel bir final oldu kendisi ve yaydığı pozitif enerjinin de beni birkaç ay götüreceğine inancım tam. Yılın saklı cevherlerinden.

**+**

- Görsellik yalın
- Müzikler çok iyi
- Diyalog yazımı doğal ve inandırıcı
- Seslendirme
- Günlük yaşamın detayları
- Keşiflerden gelen eşyaların sürekli oyunu zenginleştirmesi
- Savaş sistemi
- Alışması kolay kontroller
- Stressiz oynanış
- Hayatta kalma öğeleri tadında
- Yüzlerce arabası olanlara inat ruhu var

**−**

- Kontroller hafif kütük
- Sürekli bir şeyler toplamak bazen yoruyor
- Biraz fazla tekrara düşüyor

**8+**




**Son Karar**

**Tatlı, sımsıcak ve ruhu olan bir macera arayanlar bu oyuna bayılacak.**




"Tatlıım, bugün neresine gidelim gezegenin?"



**TÜR:** RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** The Game Bakers | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam), 71 TL (XBL), 179 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+
**DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-159-haven


Her Layer'ın 6. katında sizi sevgiyle kucaklayan büyük bir boss oluyor. Siz de aynı şevkle kucaklayın kendisini.

# WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS

## Arbiter'ın hüküm verme vakti geldi çattı

CAN ARABACI

*Shadowlands*'le geçirdiğim koca bir ayın sonunda oyunun not hanesine bir şeyler karalamam gerekiyor artık. *WoW*, *Battle for Azeroth* gibi bir hayal kırıklığıyla Maw'a mı mahkûm, yoksa Revendreth'te kefaretini ödeyip kendini aklamayı başarabilmiş mi bakalım.

Geçen ayki incelemede çok da değinemediğimiz endgame sistemlerine şöyle madde madde bir değinelim hep beraber.

### The Maw

The Maw günlük bölge olarak büyük ölçüde terazinin başarılı tarafında kaldı diyebiliriz. Her gün yeni bir heyecan, sürekli bir çatışma, belli bir yerden sonra ensenizde Jailer'ın soğuk nefesinin bitmesi derken çok da sıkılmaya imkân vermedi. Ödülleri belki biraz daha bollaşsa daha da iyi olabilir, çünkü şu noktada Ve'nari ile en yüksek itibara ulaştığınızda bir nevi yapacak fazla bir şey kalmıyor geriye (belki çeşitli Rare'ların düşürdüğü pet, oyuncak vb. şeylerin peşinde koşulabilir). Ama Ve'nari'yle de hemen öyle can ciğer olamıyorsunuz zaten. Eğer her gün The Maw'daki zamanınızı çok mükemmel şekilde organize etmiyorsanız 1 aydan daha uzun bir süre boyunca kendisini her gün ziyaret etmeniz ve görevlerini yapmanız gerekiyor (optimize etmek için çeşitli rehberleri internette bulabilirsiniz ancak hepsi temelde Rare dışındaki yaratıklara asla son vuruş yapmayın, gereksiz kimseyi öldürmeyin ve belli bir rotasyonda Maw'ı gezip durun şeklinde ilerliyor).



Blizzard ek paket içerisinde gelişecek yeni olaylara bağlı olarak The Maw'un da gelişip değişmeye devam edeceğini söylüyor. Ancak yine de şu hâliyle dahi *Battle For Azeroth*'ta eklenen çoğu sistemden fersah fersah ötede olduğuna şüphe yok.

### Torghast

Bu ek pakette en umutlu ve hevesli olduğum şeylerden biri olan Torghast geçtiğimiz haftalarda ufak bir yürek hoplattı. Herkes Torghast'ın ne kadar keyifli olduğundan dem vururken gelen bir yamayla sadece bir günde 180 derece dönüp "Torghast'tan nefret ediyorum", "Gerçekten mi Blizzard?!" şeklinde yorumlara bıraktı yerini. Zira yamada Blizzard'ın elinin ayarı biraz kaçmıştı: Bazı sınıflar (başta tanklar olmak üzere) Torghast'ta çok rahat ilerliyor diye bir dizi dengeleme getirmişlerdi ancak bu dengeleme diğer sınıfları da onların seviyesine çekmek yerine… iyi performans gösteren sınıfları diğerlerinin seviyesine çekmek şeklinde gerçekleşti. Bu da hâlihazırda zorlanan diğer sınıflar için Torghast'ı iyice imkânsız hâle getirdi. Haliyle çok geçmeden meşaleler ve yabalar kapıldı, /r/WoW ve Blizzard forumlarına doğru öfkeli bir yürüyüş başladı...

Ha, iyi de oldu, zira bu kadar büyük bir tepkinin üzerine yine bir gün içerisinde bu değişikliklerden geri adım atıldı ve Torghast yine olması gerektiği gibi oraya hapsedilen ruhların işkence çektiği, bizimse Legendary peşinde neşeyle anima kovaladığımız o cıvıl cıvıl yer hâline geldi (!).

Her hafta iki ayrı kanadının rotasyona girdiği Torghast şu an için yine ilk baştaki eğlenceli hâlini koruyor. Yakında daha serbest gezinebileceğimiz Twisted Corridors kısmının da açılmasıyla hem daha zorlayıcı hem de daha keyifli olacak diye umudumu koruyorum; bir nevi bu ek paketin Mage Tower'ı olmaya aday ve o potansiyele fazlasıyla sahip.




Torghast baştan aşağı buram buram Icecrown Citadel havası veriyor. WotLK'u özleyenlere önemle duyurulur!




## Covenant'lar

*Shadowlands* çıkmadan önce en çok tartışılan konulardan biri de Covenant'lar arasında oynanış olarak narin bir dengenin kurulup kurulamayacağıydı. Blizzard'ın biraz da önceki sabıkalarına dayanarak herkes belli Covenant'ların diğerlerinden çok daha popüler olacağını ve hikâye, estetik gibi seçim unsurlarının yalan olacağını düşünüyordu. Ben bu yazıyı yazdığım sırada Raider.io'daki karakter profillerinden aşağı yukarı şöyle bir dağılım ortaya çıkıyordu:

**Kyrian: %29**
**Necrolords: %16**
**Night Fae: %33**
**Venthyr: %22**

Buna göre Necrolord'lar biraz düşük, Night Fae'ler biraz yüksek kalıyor ama onun dışında en azından oyuncuların korktuğu kadar "Raid yapmak için şu Covenant'ı seçmek ZORUNDASIN" gibi bir durum olmadı henüz gördüğüm kadarıyla. Tabii bazı sınıflar ve spec'ler konusunda çok ekstrem yüzdeler ortaya çıkabiliyor (Unholy Death Knight'ların %72 Necrolord, Feral Druid'lerin %73 Night Fae olması gibi) ama genel olarak Blizzard bu sistemi şu an için başarılı oldu olarak görüyor. En azından Azerite Armor sisteminden çok daha oturaklı olduğuna şüphe yok ("*BfA* öldü, vurma artık" dediğinizi duyar gibiyim; lakin duramıyorum...).

İşin istatiksel tarafı bir yana, Covenant hikâyelerinin farklı kollardan anlatılması, daha iyi ve güçlü sistemleri sistematik bir şekilde açıyor olması kısmı güzel kotarılmış. Her hafta çarşamba günü heyecanla Heart of the Forest'a koştuğumu fark ettim bu vesileyle; demek ki olmuş.

## Mythic+ ve The Great Vault

Ben geçen ay incelemeyi yazarken henüz Mythic+ zindanları açılmamıştı. Aradan geçen bir ayda bolca Mythic+ yapma fırsatı buldum. Genel olarak sistemi daha iyileşmiş buldum. Başta daha az loot düşmesi biraz garip gelip can sıkıcı olduysa da daha nadir ekipman düşüyor olması işinize yarayan bir şey düştüğünde yaşadığınız heyecanı arttırmış. Bu konudaki en büyük sıkıntı özellikle ilk başlarda çılgınca Conduit düşüyor olması. Böyle 4-5 zindan boyunca herhangi bir şey düşüremeyip sonunda bir şeylerin düştüğünü gördüğünüzde onun ilvl'ınıza etki etmeyen bir off-spec Conduit'i olduğunu görmek gerçekten çok sinir bozuyor. İşin iyi yanı, bir Conduit'i listenize ekledikten sonra tekrar düşme şansının olmaması.

Dungeon'ların biraz menzilli karakterleri kayırıyor olması yakın dövüşen sınıf ve spec'ler için grup bulmayı büyük bir işkence hâline getiriyor ne yazık ki. Çünkü siz ne kadar yüksek ilvl'a sahip olursanız olun çoğu grup sizin yerinize gelecek bir Hunter'ı tercih ediyor an itibariyle. Şu saatten sonra Blizzard'ın boss mekaniklerini değiştireceğinden şüpheliyim ancak biraz dengeleyecek değişiklikler yaparsa çok tatlı olur doğrusu.

...Ve gelelim The Great Vault'a. Bu yeni sistem Mythic+'a ve hatta genel olarak ödül sistemine gelen en mantıklı değişikliklerden biri bence. Her hafta yaptığınız M+, Raid ve PVP etkinliklerinin kaydını tutup size neler yaptığınıza göre birkaç farklı ödül sunuyor. Aralarından istediğinizi seçiyorsunuz, böylece işinize yarayacak eşyaların gelme ihtimali ciddi artmış oluyor.

## Castle Nathria

Guild'im ne zamandır çağırıp dursa da artık haftada üç gün raid yapmak benden geçti diyerek emekliye ayrılmıştım; inceleme bahanesiyle oturdum, raid'in açıldığı hafta yine görev başına geçtim. Uzun zamandır gördüğüm en keyifli raid ortamıydı Castle Nathria. Mekân gotikliğin son kalesi gibi zaten; boss savaşları fazlasıyla keyifli... Ama bilhassa The Council of Blood dövüşü uzun zamandır en eğlendiğim mekaniklere sahipti. 29 kişiyle birlikte sağa sola dans ederek boss'tan buff toplamak ara ara raid yapmayı özlediğimi hatırlattı tekrardan. Özetle, Castle Nathria olmuş!

Castle Nathria'nın yanında *Shadowlands* de geçer puanı kaptı gibi duruyor benden. Hâlâ ek paketin nerelere bağlanacağı, nereye gideceğini kestirmek için önümüzde tahmini koca bir iki sene var. Ancak eğer siz de benim gibi *Battle For Azeroth* sonrası *World of Warcraft*'a dönmekte tereddütlüyseniz, *Shadowlands* en azından tekrar şans vermenizi hak ediyor.

**8+**

**TÜR:** DVO | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 Euro (Battle.net)
**YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** wowwiki.fandom.com





YAMACHAN NOTICED ME!!



Konserve Miso çorbamı ver!!
Kaya tırmanışına geç kalıyorum!

# THE SIMS 4 *SNOWY ESCAPE*

## O tatil buraya gelecek!!!

GÜLHİS CANPOLAT

*The Sims 4*'ün eklenti paketleri turistik beldede, bir gün bir gece, çift kişilik oda fiyatında olmasa gerçekten hepsini alırdım ama EA sağ olsun, tatil hissiyatını yaşayacaksan tatil parası da ödeyeceksin diyor.

*Snowy Escape*, adından da anlayacağınız üzere bir kayak tatili eklenti paketi. Sim'lerinizi dağ başına götürüp kayaktı, doğa gezintisiydi, değişik aktivitelerle eğlendirebiliyorsunuz. Daha doğrusu, *The Sims*'in doğasına uygun bir şekilde, onlar zor durumlar içine girdikçe siz eğleniyorsunuz. Tırman duvara yavrucuğum, o kadar para verdik, eğleneceksiniz.

### Maskot kostümü mü o?!

Bu eklenti paketiyle ilgili benim en çok ilgimi çeken nokta Japonya temalı olması. Honshū ve Hokkaido'dan esinlenerek yapmışlar şehri. Bana deselerdi ki bir kış sporları ek paketi olacak, ben tutup Avusturya temalı falan yapardım herhalde çünkü ben ilhamdan yoksun bir kimseyim. Japonya süper olmuş. Çünkü hayali şehir Mt. Komorebi'nin bezelyemsi, yeşil bir maskotu var: Yamachan! Maskot kostümü giyip kayağa gitmekten ibaret değil tabii eklenti paketi. Japonya'ya özgü sokak yiyecekleri alabileceğiniz büfeler; yiyecek, oyuncak ve hediyelik eşya satan otomatlar, hem satın alabileceğiniz hem de şehirde bulabileceğiniz yeni ekler.

Bunların yanı sıra kendi kayaklarınızı, kayak kıyafetlerinizi, çadırınızı vesaire de edinebiliyorsunuz.

### Aktivite saati!

Yeni aktivitelerle birlikte elbette yeni yetenekler ve istekler de geliyor. Sim'ler kaya tırmanışı, snowboard ve kayak yeteneklerini geliştirebiliyorlar. Yeni gelen bir oyun mekaniğiyse Lifestyle, yani hayat biçimi. Tek seferde sim'inizin üç farklı eğilimi olabiliyor, örneğin bunlardan biri Coffee Fanatic. Coffee Fanatic etiketine sahip sim'ler hem çok iyi kahve yapıyorlar, hem kahve içince mutlu oluyorlar, performansları artıyor falan. Ama dikkat etmek gerekiyor tabii. Benim sim'imin bir çeşit yemek-sever etiketi vardı, içtiği çorbayı beğenmedi diye üç saat somurttu.

Bir oynama önerim şu olur ki, çok kişili bir aile yapıp öyle gidin Mt. Komorebi'de tatile. Ben işim kolay olsun diye tek başıma gittim, ulan, doğa gezintisine çıkamıyorum. En az iki kişi gerekiyor. E iyi, gittim bir arkadaş edindim. Çağırdım gezintiye. Kadını bulup bilet almaya mı ne götürmem lazım, kadın kayboldu, ortalıkta yok! E benim sim'im de değil, çağıramıyorum. Çıkamadım gezintiye bir türlü, sim'imin hevesi kursağında kaldı.

Uzun lafın kısası, keyifli bir ek paket olmuş *Snowy Escape*. Evet, belki *The Sims 4*'ün en bomba eklenti paketi değil ama ufak tefek eklediği şeyler bir araya gelince oyun çok eğlenceli bir tatile dönüşüyor.

**6**

### Yeni Ölme Şekilleri

Snowy Escape'te artık yüksekten düşerek de ölebiliyorsunuz. Başıma geldi. Sizin de başınıza gelecek. Ama otomat yüzünden ölmeyi bir türlü beceremedim. Otomat yüzünden ölüm eklenmiş oyuna. Üstüme bir otomat düşüremiyorum! Yeterince sakar değil miyim acaba...

**TÜR:** Simülasyon | **YAPIM:** Maxis | **DAĞITIM:** EA | **DİJİTAL İNDİRME:** 270 TL (Steam), 336 TL (Playstore), 40 $ (Origin), 280 TL (PSN, XBL)
**YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** sims.fandom.com




E şimdi arkaya pastayı böreği dizdin, yaktığımız kalorileri geri alacağız direk.




# FITNESS BOXING 2 *RYTHM & EXERCISE*

**O formu düzelt! Daha hızlı at yumruğu! Sol kroşe zayıf!**

EREN ERYÜREKLİ

2020 tüm olumsuzluklarına rağmen ömrümde en uzun süreli düzenli bedensel aktivite yapabildiğim yıl da oldu. Yogadır, reformer pilatestir, anti gravity'dir, wing chun'dur hemen hepsini deneyip devam edebildim ve faydalarını da görmekteyim hayatımda. Dolayısıyla Switch'e ilkini bir süre oynayabildiğim *Fitness Boxing*'in yenisi çıkınca bakmamak olmazdı (çünkü neden daha fazla kalori yakmayayım?), zira 2020'yi yumrukladığınızı hayal etmek bile yeterli motivasyonu sağlıyor oyunda.

## Müzik önemli

İlk oyundan büyük farkları olmayan oyun joycon'larınızla rahatça oynanıyor ve eskiden gelen 6 antrenöre 3 tane de yenisi eklenmiş durumda. Bu arkadaşların seslendirmeleri gayet başarılı ve size her şeyi tane tane anlatıp basitten başlayarak gayet iyi aktarıyorlar. Siz de ufak ufak yumrukları savurarak havaya giriyorsunuz zaten kısa sürede. Oyunun içindeki başarım sistemi her antrenörle vakit geçirmeyi değerli kılıyor çünkü herhangi birinden çok kolayca başarımları toplayarak kupon biriktirip bu bizim için ter döken emektarları gönlünüzce giydirebilecek kıyafetler alıyorsunuz.

Başlangıçta boy kilo gibi değerleri doğru girmek önemli zira ona göre bir performans notu veriyor oyun. Yalnız şu var ki antrenman esnasında çalan müzik seçkisi 20 şarkıyla kısıtlı ki bunlar da zaten bilindik şarkıların tekno remixleri. Ha havaya sokuyorlar mı, sokuyorlar tabii. Ama 3 hafta sonunda tüm parçaları da dinlemiş olup tekrara bağlıyorsunuz ister istemez. Bir de ufak tefek performans sıkıntıları var, yoğun görseli olan bazı bölümlerde ritmik olarak vurmanız gereken (çünkü oyun bir ritim oyunu gibi çalışıyor) semboller yavaş gelebiliyor ki bu da doğal akışı bozuyor. Salt yumruk atmak dışındaki bazı eğilmeli kalkmalı hareketlerdeyse joycon'un neyi algıladığı bazen tam belli olmuyor ama formunuzu bozmadığınız sürece öyle oyun zevkinizi baltalayacak bir durum da pek yok. Ayrıca oyunun yaktığınız kalori miktarını ölçmekte de sıkıntıları var, karşılaştırmalı olarak açtığım spor bilekliğimle oyunun bana yaktın dediği kalori arasında yaklaşık 100-120 kalorilik bir fark bulunmakta. Dolayısıyla size de önerim antrenmanlarınız bu tarz daha güvenilir bir akıllı bileklikle yapmanız olur. Ha ama günler ilerledikçe oyunun verdiği motivasyon da artıyor ve daha kompleks ritim şemalarıyla uğraşmak durumunda kalıyorsunuz ve her başarılı antrenman da vücudunuz için iyi bir şeyler yapma hissini yaşatıyor ki amaç da bu zaten. Yani *Fitness Boxing 2* çeşitlilik azlığına rağmen oyuncuya güzel ter döktürüp görevini yapıyor diyebilirim.

## İçinizdeki Rocky'yi uyandırın

Eğer günlük spor yapma imkânınız yoksa ve ilk oyunu da hiç denemediyseniz *FB2* oldukça iş yapan bir seçenek olur, yok ilk oyunu oynadıysanız yapılan eklentilerin azlığı sizi biraz hüsrana uğratacaktır. Ama düzeltilen başarım sistemi yeterli motivasyonu veriyor genel olarak ve hocalarımız da sağ olsunlar çok ilgililer bizimle. Ama günün sonunda iş oyuncunun azim ve kararlılığında bitiyor her sporda olduğu gibi. O yüzden almazdan önce kendinize "cidden bu işe maddi manevi bağlanabilir miyim?" diye bir sorun, cevap evetse *Fitness Boxing 2* günlük egzersiz biçilmiş kaftan.

**TÜR:** Ritim / Egzersiz | **YAPIM:** Imagineer | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 Euro (Nintendo eShop)
**YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** nintendo.fandom.com

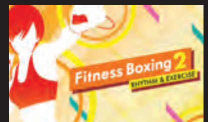


- Antrenörlerin sayısının artması gayet iyi olmuş
- Başarımlarla satın alabileceğiniz kıyafet çeşitleri
- Oyuncuyu yıldırmayan zorluk eğrisi
- Seslendirmeler gayet gaza getiriyor
- Görsellik daha başarılı bu sefer
- Müzikler adrenalin pompalıyor

—

- Ama müzikler sayıca çok az
- Yer yer performans problemleri
- Daha karmaşık hareketlerde joycon'ların neyi nasıl algıladığı net değil
- 2 değil de genişleme paketi gibi hissettiriyor
- Kalori ölçümü biraz sallapati

**7**




**Son Karar**

**İlkinin üstüne çok fazla şey koymasa da günlük egzersiz için ideal.**



# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT *REMASTERED*

## Kaporta dışında yeni bir şey yok

NOYAN AKATLI

*Need For Speed* serisi içinde, en iyilerden biri olmasa da, ortalama üstü, sorunsuz, eksiksiz ve kaliteli oyunlardan biriydi *NFS Hot Pursuit*. *Rivals* ve *Most Wanted* gibi, yarışçı-polis kovalamacasına dayalı bir temel hikâyesi vardı. Hikâye dediğime bakmayın, "Yarışıyoruz ama neden?" sorusunun cevabı, tek kelimeyle özetlemek gerekirse, tema veya konu demek daha doğru olur belki kovalamaca muhabbeti için.

### Mükemmel değildi ama yeni NFS'ler yüzünden özlendi

Geçen ayın büyük tantana koparan *Cyberpunk 2077*'siyle aynı fiyattan satışa çıkarılınca, 10 yıllık oyunun yenilenmiş sürümünde yeni özellikler, güncel içerik arıyoruz doğal olarak. *Hot Pursuit* 2010 sürümü, çıktığı tarihte göze gayet iyi görünen, 200-300 km. süratle uçar gibi giden Lamborghini, Porsche modelleriyle gerçek dışı yarış (arcade) tadını tam anlamıyla veren, rakip otomobillere bam güm diye yanlardan dalarak devre dışı bıraktığımız anları ağır çekim yansıttığı göz alıcı sahneleriyle keyifli bir arcade oyunuydu. Direksiyon setiyle değil oyun kolu veya klavyeyle oynanıyordu ve arcade türünün gereğini yerine getirip, işin eğlence kısmına ağırlık vermiş ve bu konuda, Yılın Oyunu adayı olmasa bile, satın alan kitleyi memnun etmeyi başarmıştı.

Asfalt çevre yolları ve aralara serpiştirilmiş toprak yollardan oluşan, yer yer deniz manzaralı, Seacrest adında kurgu bir şehirde geçiyordu yarış ve kovalamacalar. Yarışçı olarak ilk üçe girdikçe, polis otomobilindeyse yarışçıları hızla bertaraf ettikçe kazandığımız puanlarla yeni araçlar, kullandığımız silahlar, geliştirmeler (polis helikopteri, çivili tuzak, vb.) ve yeni görevler açılıyordu. Dediğim gibi, oyunun beğendiğim yanı, dakikaları bulan zorlu kovalama veya yarışlarda rakip araçları mahvedip devre dışı bıraktığımız ağır çekim görüntülerdi.

### Remastered sürümünde yeni özellik kovalıyoruz

Yenilenmiş sürümü de aynı anlattığım 2010 yapımı oyun gibi işte. Üzerine biraz daha iyi görünen otomobil kaplamaları, ışık ve gölgeleri, biraz da DLC'lerle gelen 7-8 saatlik içeriği ekleyin, cross-platform çok oyunculu özelliğini de katınca 2010'ların başında finişi görmeyi başarmış oyunumuzun *Remastered* sürümüne kavuşmuş olursunuz, tabii ki yeni çıkmış, tam sürüm bir AAA oyun fiyatına.

Bu yeni düzenlemeli polis-yarışçı kovalamacasına hiç girilmez demiyorum, girdim ve severek de oynadım, ama hemen hemen aynısını 10 yıl önce de oynamıştım zaten. *Remastered* diye karşımıza 10 yıl önce çıkmış yapımın çok az cilalanmış halinin getirilmesine karşıyım esas olarak. *Hot Pursuit*'i daha önce oynamadıysanız, indirim döneminde bir şans verebilirsiniz. Klavyeyle gayet rahat oynanabilen bu yeniden yapıma ben daha fazla vakit ayıramayacağım, yeni yıldaki yarışlara dikeceğiz artık gözümüzü.



- Otomobiller daha güzel görünüyor
- Işık ve gölgeler biraz daha canlı, doğal
- Çok oyunculu çapraz platform

–

- Geri kalan her özellik ve tüm içerik eski oyunla tamamen aynı

**6**



**Son Karar**

**4K olanağınız varsa, eski sürümü oynamadıysanız, indirim döneminde alıp deneyebileceğiniz bir arcade yarış oyunu.**




Otomobil kaplamaları, ışık ve gölgelendirme elden geçmiş.




**TÜR:** Yarış | **YAPIM:** Stellar, Criterion | **DAĞITIM:** EA Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 220 TL (Steam), 260 TL (Playstore), 279 TL (PSN, XBL), 30 Euro (Origin), 40 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** nfs.fandom.com





Raunt bittiğinde takımının olaylara bağlı hesaplanan kazanma şansını görebiliyorsunuz.

# COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE *BROKEN FANG*

## Operasyon zamanı!

ARES AYBAR

Düzenli aralıklarla çıkardığı *Counter-Strike: Global Offensive* operasyonlarına bir süre ara veren Valve, yükselişe geçen rakiplerine dair haberlerin arttığı sırada, yani geçtiğimiz yıl bu zamanlarda beklenmedik bir anda yayınladığı operasyonla düşüşe geçen aktif kullanıcı sayısını yükseltmeyi başarmıştı. Pandemi nedeniyle herkesin evlere kapanmasıyla oyuncu sayısıyla rekor kıran *CS: GO* için yeni bir operasyonun geleceğiyse güncelleme kodlarını inceleyen birkaç kullanıcının gözünden kaçmamıştı. Rekabetçi maç atıp karşıma gelen hileciler yüzünden sinir katsayımı arttırmayı planladığım bir gün ekran başına geçtikten dakikalar sonra inmeye başlayan güncellemeyle operasyona adım atmış oldum.

16 hafta sürecek operasyonun her hafta kendine ait görevleri bulunuyor. Rekabetçi maçta 20 raunt kazan, şu haritada 25 kişiyi vur veya bombayla 150 hasar ver gibi klasikleşmiş görevlere yine kısa bir ikili hikâye göreviyle başlıyoruz. Geçtiğimiz yıl 100 görev üzerinden 75 tanesini yapabilmiştim ancak bu sene hem görev sayısı daha az hem de görevler daha kolay diyebilirim. 4 haftada eksiksiz bir şekilde ilerleyerek elmas madalyaya göz kırpıyorum.

3'e 4 oynanan geri alma modu da eğlenceli olsa da görevler dışında pek ilgimi çektiğini söyleyemem. Yeni haritalar, silahlar ve ajanların dışında en çok ilgi çekense Seçkin Kırık Diş modu. Turnuvalardan ve FACEIT'ten alışkın olduğumuz havuzdan harita çıkarmak, seçme ve taraf oylaması yaparak maçlara başlamak sizi gaza getiriyor. Takımın ortaklaşa seçtiği haritada oyuna başlamak kazanma yüzdemi arttırdı. Tam da istatistik konusuna gelmişken, asıl şimdiye kadar neden olmadığını sorguladığım istatistik bilgilerimizi görebiliyoruz. Her silahla elde ettiğimiz başarı yüzdesinden tutun da oynadığımız maçların ısı haritalarına kadar çeşitli istatistikleri görmek çok hoş. Fiyatının 4 aylık bir operasyon için pahalı olduğunu düşünüyorum ama operasyonun son haftalarına doğru yapılacak indirimi beklemek de bir seçenek. Üstelik bu sırada görevleri yapabiliyor, sadece görevler sonucu yıldızlara ve buna bağlı ödüllere sahip olamıyorsunuz. Operasyon biletini aldıktan sonraysa tamamlanan görevlere ait ödüller hesabınıza tanımlanıyor. Hilecilerle karşılaşma sıklığının arttığı bir dönemde gelen görevlerle *CS: GO*'ya karşı soğuyan ilgimi canlandırmayı başaran Valve için şimdilik her şey yolunda görünüyor. Toksik oyuncularla karşılaşmamanız dileğiyle...

### SAÇILAN YILDIZLAR

Haftalık görev sayısı kazanabileceğimiz yıldız sayısından fazla olsa da elmas madalyonu elde etmek için bütün görevleri yapıyordum. 3 hafta sonunda 27 adet yıldızım olduğunu görür görmez hemen 25 yıldızımla ajan ödülü alarak pazarda sattım. Arkadaşımla bir önceki gecenin kritiğini yaparken fark ettik ki bir hata nedeniyle bazı oyuncular fazladan yıldız kazanmışlar. Olması gerektiği şekilde 4. haftada 25 yıldıza ulaşan kişilerse benden daha az kâr ettiler. Yayınlanan güncelleme sonrası yaptığım görevlerden yıldız kazanmayarak diğerleriyle eşitlenmiş oldum. Operasyon biletini çıkarmamsa 2020 yılında yaşadığım ender şanslı olaylardan biri olarak tarihte yerini aldı.

**TÜR:** FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Valve | **BİLET FİYATI:** 127,5 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-159-csgo

# SUZERAIN

osx win

## Büyük güç, (ÇOK) büyük sorumluluk...

Siz de haberleri izlerken yanlış politikalara hayret eden, şu koltuğa ben geçsem ülkeyi uçururdum diye hayal kuranlardan mısınız? O zaman buyurun sizi Sordland başkanlığına alalım. Yeni seçildiğiniz başkanlık koltuğunda gerekli demokratik reformları yapmak ve halkı vaat ettiğiniz o parlak geleceğe ulaştırmak sizin elinizde.

Tabii bir yandan da ufak (!) problemlerle uğraşmanız gerekiyor; yeni anayasa çalışmaları, kuzey sınırındaki askeri hareketlenme, azınlık grupların problemleri, ülkenize akın eden mülteciler, kırsal kesimdeki fakirlik, sağ ve sol gruplar arasında şiddetlenmeye başlayan düşmanlık... ben yazarken yoruldum sevgili okurlar. Meğer pek ağır bir yükmüş o koltukta oturmak.

Politik hamlelerden, her adımınızı şüpheyle izleyen anayasa mahkemesinden, gittikçe güçlenen muhalefetten, ailesel problemlerden, basına sızan skandallardan bahsetmiyorum bile. Anlayacağınız, birkaç bina basıp ordu kurarak ülke yöneteceğiniz oyunlardan değil Suzerain; yapımcılar akla gelen her detayı eklemişler oyuna. Birçok kötü politik seçimin aslında hepsi kötü seçenekler arasında en zararsız olanı seçmekten ibaret olduğunu yavaş yavaş fark ediyorsunuz.

Yine de bu detay seviyesinde boğulduğum anlar oldu, özellikle isimler de hayali olduğu için bir yerden sonra kim kimden ne istiyor, hangi şehre ne yatırım yapılacak takip etmek oldukça zorlaştı. Benzer sorunlar yaşayan gerçek bir ülke seçilse hiç fena olmazmış, hatta aklıma bir tane geliyor... ■ MUTLU




**TÜR:** Macera | **YAPIM:** Torpor Games | **DAĞITIM:** Fellow Traveller | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam)
**DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-159-suzerain



- Politikanın griliğini gerçekten yaşatabiliyor
- Detay seviyesi muazzam...



- ...olsa da oynarken bu detayların içinde boğulmanız olası

**7**

**Son Karar**

**Biraz boğucu olsa da detay seviyesi sayesinde size politikanın griliğini sonuna kadar hissettiriyor.**

# CAR TRADER SIMULATOR

ERKEN ERİŞİM win

## İkinci el otomobil satış sezonu henüz açılmasın

Kısaca söz edeceğim Car Trader Sim., ikinci el otomobil satışı yaptığımız, yumuşak, hafif, yavaş ilerleyen bir tycoon. Baştan belirteyim, erken erişim aşamasında olduğu için doğal olarak özellikle içerik konusunda eksikleri var. Düzenli güncelleme eklenmesiyse olumlu ve tam sürüm için umut verici bir özellik. Kısa eğitim bölümünde, mini harita ve kurgu şehir üzerindeki garaj, hurdacı, galeri ve otomobil çalacağımız mahalle gibi bölgelerle, tamirci ve hırsız gibi elemanları işe almak, farenin sol ve sağ tuşlarıyla basit kontroller gibi temel konular, anlaşılır ve esprili bir şekilde anlatılıyor.

Senaryo modundaysa gene esprili telefon konuşmaları, "hasarlı otomobili garaja çek, tamir et, bir güzel boyat, sonra da üzerine kâr koyarak sat" gibi gülümseten görevler bulunuyor. Konu ilerledikçe dürüst satıcı kimliğinde takılmak veya mafyayla yakınlaşmak mümkün. Tekdüze oynanışa çeşitlilik katmak adına olumlu bir özellik olmuş.

Yeni yılda tam sürüme geçeceğini ve mütevazı fiyatı, sade ve gülümseten oynanışıyla tycoon-yönetim türü yapımları seven kitlenin ilgisini çekecek bir oyun olacağını tahmin ediyorum Car Trader Simulator'ın. Erken erişimdeki haliyle de alıp deneyebilirsiniz ikinci el otomobil alım satım işlerini, 1000'e yakın gerçek otomobil fotoğrafı da var üstelik. ■ NOYAN




**TÜR:** Simülasyon | **YAPIM:** Live Motion Games | **DAĞITIM:** PlayWay SA.
**DİJİTAL İNDİRME:** 18,5 TL (Steam), 9 $ (Nintendo eShop) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-159-cts



- Hafif ve tatlı müzikler
- 1000'e yakın gerçek otomobil fotoğrafı
- Sade oynanış



- İçerik eksik duruyor
- Bir süre sonra tekrara giriyor mevcut haliyle



**Son Karar**

**Güncellemelerle takviye yapılırsa ortalama üzeri bir tycoon olabilir.**

# TRINE 4: MELODY OF MYSTERY

DLC **win**

## Kâbuslar akademisi

Trine 4'ün kabına sığmayan kâbusları bu şimdi de Astral Akademi öğrencilerine sıçrıyor. Nine Parchments'tan tanıdığımız Cornelius, Gislan, Carabel ve Rudolfus'un başı belada. Onları kurtarmaksa Trine üçlüsüne düşüyor.

Melody of Mistery toplamda 6 bölümden oluşuyor ve her seferinde başka bir öğrencinin rüyasına giriyoruz. Bu rüyalar karakterlerin kişiliklerine göre farklılıklar gösteriyor. Mesela Carabel buz büyücüsü olduğu için onun bölümü karla kaplı, Gislan'sa kendini bir korsan gemisinde görüyor vs. Mekân tasarımları ve müzikler her zamanki gibi muazzam.

Kahraman üçlümüzün bütün yetenekleri açık olduğu için DLC'deki bulmacalar ana oyundakinden daha zor olmuş. Bazı yerlerde uzun uzadıya düşünmem gerekti. Son bölümü pek sevmedim yalnız. Uğraştırmak için fazla kasmışlar, bu sefer de biraz sıkıcı olmuş. Trine 4'teki savaşları sevmediyseniz geçmiş olsun; DLC'de de bunlardan bol miktarda var çünkü. Hatta iki yeni düşman da eklenmiş kâbuslara. Oyun çıkalı 1 yıl olmasına rağmen kesilen seslere de hâlâ çare bulamamışlar maalesef.

DLC'yi %100'le bitirmek yaklaşık 6-8 saat sürüyor. Ana oyunu sevdiyseniz tam fiyatına aldırmadan yapıştırın gitsin. ■ **M. İHSAN**



**7**

**Son Karar**

**Daha fazla Trine'a itirazınız yoksa balıklama atlayın.**

**TÜR:** Platform | **YAPIM:** Frozenbyte | **DAĞITIM:** Modus Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 15,50 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** trine.fandom.com

---




# ANIME STANDING

## Kojima becerememiş, asıl olay budur!

Hani bazı oyunlar vardır, anlamsızca ateş ederek ilerler, düşmanlarınızı öldürüp kahramanlığınızın tadını çıkarırsınız. Oysa oyun dünyasının asıl güzelliği, derin hikâyeleriyle gerçek dünyayı ekranlarınıza taşıyan cevherlerde, kargo oyunlarında!

İşte Anime Standing o muhteşem oyunlardan biri, tamamen orijinal fikirlerle dolu senaryosu ve özgün mekanikleriyle oyun dünyasında bir devrim yaratmaya gelen bir yapım. Oyun uzun zaman önce yaşanan patlamaların ardından çorak ve genellikle ıssız hale gelen bir dünyada geçiyor, biz de bir şekilde önem arz eden kargoları taşıyoruz.

Hikâyenin tanıdık geldiğine eminim; zira geçen senenin en arak oyunlarından Death Stranding tam da Anime Standing'in hikâyesini taklit ediyordu. Neyse ki Kojima dersine iyi çalışmadığı için oyunun asıl değerli yanlarını kaçırmış.

Örneğin DS'deki prensesinin peşinden Mario misali koşan gevezenin aksine Anime Standing'te ana karakterimiz Japonya'nın en güzel çizimlerinden fırlayıp gelmiş, gayet şık giyimli bir Waifu. Sırf kendisi için bile saatlerce oynamaya değer. Ruhunuza işleyen müzikleri, diğer oyuncuların bıraktığı mesajlar, araçlar filan derken hiçbir eksiğinin olmadığını yavaş yavaş fark edeceksiniz Anime Standing'in. Ama tabii bazen aldığım yazıları sonradan yazamayacağım diye bırakıp Ömer'i kızdırmasaydım da bana ceza olarak bu oyunu yazma işini vermeseydi demiyor değilim. ■ **MUTLU** (adım olmasa mı acaba altında :)

**+**

- Japonya <3
- Anime <3
- Boş boş koşacak sonsuz alan

**−**

- Hikâyesi kısa sürüyor :(

**2**

**Son Karar**

**Bu senenin en orijinal yapımlarından!?!**

**TÜR:** Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Konnichiwa Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 2,10 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-159-as

# YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

**KİM ÇOK ŞANSLI BİLİYOR MUSUNUZ? CYBERPUNK'I 1-2 YIL SONRA DLC'LERİ YANINDA 40-50 LİRAYA ALIP BUG'LARINDAN, OPTİMİZASYON SORUNLARINDAN VS. ARINDIRILMIŞ BİR ŞEKİLDE OYNAYACAK OLANLAR!**

## ÇOK OYUNCULU



### WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS
**PC**

Bir Legion kalibresinde midir? Hayır. Ama BfA'nın ağızlarda bıraktığı ekşi tadı da bertaraf etmeyi başarıyor. Ölüm sonrası diyarlara gitmek, Covenant'larla ve eski dostlarla karşılaşmak, maceramızı renklendiren şık sinematikler... Şimdilik her şey yolunda gözüküyor.



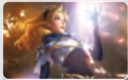
**Among Us**
**PC, And, iOS**
2 yıllık oyun nasıl durup dururken bu kadar popüler oldu hiç anlamadık.



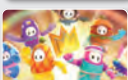

**Wingspan**
**PC, Switch**
Doğayla iç içe bir kart oyunu. İnsanın içini açan, ferahlatan bir yapım.



**Destiny 2: Beyond Light**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**
Ubisoft battle royale arenasına dikey oynanışı da işin içine katan Hyper Scape'le fena bir giriş yapmadı.



**Legends of Runeterra**
**PC, And, iOS**
LoL'lü kart oyunu. Ama LoL markasının ekmeğini yemeye çalışmaktan çok daha fazlasını yapıyor.



**Fall Guys: Ultimate Knockout**
**PC, PS5, PS4**
Fall Guys öyle popüler oldu ki en alakasız insan bile kesin paylaşılan videolara denk gelmiştir.



**Valorant**
**PC**
"Her şey olmaya çalışıp her şeyin birazı olma" sorunu olsa da online FPS'ler içinde iyi bir yer edindi.

## RYO (Rol Yapma Oyunu)




### DRAGON QUEST XI S - DEFINITIVE ED.
**PC, PS5, X|S, PS4, X-ONE, SWITCH**

Eğer modern bir hikâye anlatımı, modern bir oynanış bekliyorsanız Dragon Quest XI'den kaçarak uzaklaşın. Bu klasik "seçilmiş kahraman dünyayı kurtarır" hikâyesine sahip, sıra tabanlı, JRYO'ların kökenlerine aşırı sadık bir yapım ve bu yüzden güzel. Definitive Edition da bu şahane oyunu daha da ileri taşımayı başarmış.



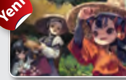
**Mortal Shell**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**
Soulslike türüne giriş yapmak için ideal oyunlardan. Hem türü iyi temsil ediyor hem de özgün olmayı başarıyor.



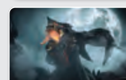

**Haven**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**
Yalın, güzel yazılmış, sıcak ve romantik bir RYO. Tam sevgiliyle oynamalık.



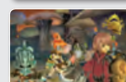
**Wasteland 3**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**
Yüksek prodüksiyon kalitesi, post apokaliptik atmosferi, iyi yazımıyla şüphesiz 2021'nin en iyi RYO'larından.




**Sakuna: Of Rice and Ruin**
**PC, PS5, PS4**
Çiftçilik simülasyonlarıyla JRYO'ların bir araya gelişinin bu kadar nefis olacağını düşünemezdik.



**Demon's Souls**
**PC, PS5, PS4, Switch**
Aslına aşırı sadık olması birçoğumuzu gerse de soulslike sevenler ayıla bayıla oynayacaktır.



**Final Fantasy: Crystal Chronicles Rmst.**
**PS5, PS4, Switch**
"İdare eder" bir FF yan oyunuydu, yenilenmiş versiyon da aynı şekilde idare eder seviyelerde kalmış.

## AKSİYON




### CYBERPUNK 2077
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**

Tarih boyunca hiçbir oyun Cyberpunk 2077 kadar büyük hype'la beklenmedi. Bir yandan güzel bir hikâye, muhteşem bir şehir sunarak beklediklerimizi verdi, bir yandan bug'larıyla, optimizasyon sorunlarıyla, yapımcısının söylediği yalanlarla bizi yaraladı. Yine de yalan yok, kavuştuğumuza sevindik be!



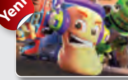
**Spider-Man: Miles Morales**
**PS5, PS4**
Evet ana oyunun yanında bayağı kısa kalıyor ama hem yeterince yeni, hem yeterince tanıdık bir tadı var.



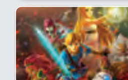
**Immortals: Fenyx Rising**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch**
Ubisoft, AC'yi ve Breath of the Wild'ı almış, Yunan mitolojisi etrafında çok da güzel harmanlamış.



**Assassin's Creed: Valhalla**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**
Karşınızda son 2 AC'den çok farklı olmayan ama onların hatalarından çok iyi ders almış bir oyun bulacaksınız.




**Worms Rumble**
**PC**
Sıra tabanlı olarak bilip sevdiğimiz Worms serisi meğer gerçek zamanlı da çok eğlenceli oluyormuş!



**Hyrule Warriors: Age of Calamity**
**Switch**
Musou kolay sıkan bir tür ama Nintendo yapınca musou bile ayrı bir keyifli oluyor.



**Astro's Playroom**
**PS5**
2 işini de; DualSense'in yeteneklerini göstermeyi de, içinizi PlayStation aşkıyla doldurmayı da çok iyi yapıyor.

## STRATEJİ



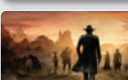
**Crusader Kings III**
**PC**
İyi çıkmasını bekliyorduk, bu kadarını beklemiyorduk, Paradox kendini aşmış. Üstelik olabildiğince yeni oyuncu dostu.



**Pikmin 3 Deluxe**
**Switch**
Pikmin 3, Wii U'nun kontrol şemasını iyi kullanıyordu, Switch'e gelince bir şeyler kaybetmiş ama ek içerikleriyle de bunu telafi etmiş.



**Partisans 1941**
**PC**
Commandos benzeri oyunların Commandos'a en çok benzeyeni. Türe güzel yenilikler de getiriyor. Benzerlerinden biraz daha kolay ama.

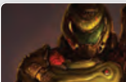


**Desperados III**
**PC**
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!



**Total War Saga: Troy**
**PC**
Aslında bunca zamandır İlyada destanının Total War'a uyarlanmış halini istiyormuşuz da farkında değilmişiz.

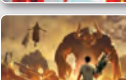
## FPS



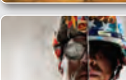
**Doom: Eternal**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... Yeni The Ancient Gods paketi kaliteyi sürdürüyor.



**Superhot: Mind Control Delete**
**PC**
Oynanışı ve görselliğiyle özgünlüklerden özgünlük beğenen Superhot'ın yenisi, yeni mekaniklerle taze hissettirmeyi başarıyor.



**Serious Sam 4**
**PC**
Dibine kadar külüstür, eski kafa ve süper eğlenceli oynanışıyla geri dönmüş. Ama en azından teknik olarak modern olsaymış keşke.



**Call of Duty: Black Ops - Cold War**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**
Hikâyesi diğer son dönem CoD'lar gibi "meh", multisi de daha çok Warzone'u desteklemek için var gibi. Yine de eli yüzü düzgün bir CoD.

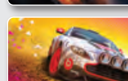



**Crysis Remastered**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch**
Crytek'in efsane oyunu Crysis'in günümüzde de hâlâ gideri varmış. Ve evet, grafikleri hâlâ muhteşem görünüyor.

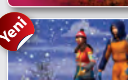
## DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR




**NFS: Hot Pursuit Remastered**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch**
2010 yapımı Hot Pursuit en iyi NFS'lerden değildi ama başarılı oyundu. Yenilenmiş versiyonu da hâlâ keyifli.



**Dirt 5**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.




**The Sims 4: Snowy Escape**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**
Yine her zamanki gibi aşırı pahalı olan bu DLC sim'lerinize Japon temalı kış etkinlikleri ve eşyaları sağlıyor.

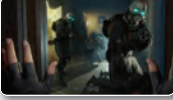


**FIFA 21**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch**
Onlar farklı bir şey yapmaya çalışmazken biz niye çalışalım... Yukarıdaki NBA için yazdıklarımızı alın, NBA'i çıkarıp yerine FIFA koyun.




**Tony Hawk's Pro Skater 1+2**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**
MTV, Jackass ve punk rock'ın revaçta olduğu yılları temsil edecek tek bir seri seçersek Tony Hawk olurdu. Yenilenmiş hali de şahane.

## SANAL GERÇEKLİK



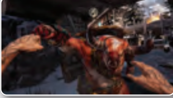
**Half-Life: Alyx**
**Index, Quest, Vive, Rift, WMR**
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



**Beat Saber**
**Vive, Rift, WMR, PSVR**
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



**In Death: Unchained**
**Quest**
Ok ve yayınızla fantastik orta çağ ortamlarında savaştığınız oyun Oculus Quest'in bütün imkânlarını kullanıyor.



**Asgard's Wrath**
**Rift**
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



**Iron Man VR**
**PSVR**
Özenli oynanış sayesinde Iron Man gibi hissettirmeyi başarmışlar ama diğer her şey monoton olunca pek anlamı kalmıyor.

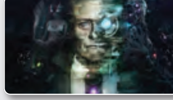
## MACERA & BULMACA



**Amnesia: Rebirth**
**PC, PS5, PS4**
Eğer Amnesia'nın zamanında yaptığı gibi türü baştan tanımlamasını beklemiyorsanız sizi korku dolu muhteşem saatler bekliyor.



**Transient**
**PC, X|S, PS4, X-One**
Conarium ve Darkness Within'in yaratıcısı Türk ekipten yine Lovecraft temalı, başarılı bir korku/gerilim.



**Observer: System Redux**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One**
Observer'ın bu geliştirilmiş versiyonu yeni görevlerin yanı sıra yenilenmiş grafiklerle geldi. Ama yenilenmiş grafikler eskisini biraz aratmıyor değil.



**Tell Me Why**
**PC, X|S, X-One**
Dontnod'dan yine etkileyici bir sinematik macera daha. 3 bölüm halinde çıkan oyunun ülkemizde neden satılmıyor oluşu da ayrı bir tartışma konusu.




**Sam & Max: Save the World**
**PC, Switch**
Telltale! Telltale yapan oyunlardan Sam & Max ufak tefek tartışmalara neden olduysa da başarılı bir şekilde yenilendi. Hâlâ çok eğlenceli.

## BİR GARİP OYUN



**Chicken Police**
**PC, X|S, PS4, X-One, Switch**
Noir filmlerden esinlenmiş, siyah beyaz, sürükleyici bir polisiye point'n click macera. Ama tavuğuz.



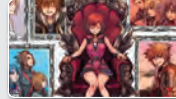
**Fuser**
**PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch**
Şahane bir şarkı listesinden parçaları alıp, birbirlerine miksleyip milleti coşturuyoruz. Neden daha fazla DJ'lik oyunu yok ki?




**Fitness Boxing 2**
**Switch**
Ritim eşliğinde havaya yumruk sağlayarak egzersiz yapıp forma girmek mi? Fikir güzel, uygulamaysa eh işte.




**Tetris Effect: Connected**
**X|S, X-One**
Dahiyane Tetris oyunu Tetriss Effect'in tek bir sorunu vardı, o da ömrünün kısalığıydı. Multiplayer özelliklerle bu sorun giderilmiş.



**Kingdom Hearts: Melody of Memory**
**PS5, PS4, Switch**
FF'ler uyuz Theatrhythm'le yetinirken KH canavar gibi bir ritim oyununa kavuştu!

### Sizce yılın en büyük oyun olayı neydi?

1. *İyisiyle kötüsüyle Cyberpunk'ın çıkış sürecini uzun yıllar hatırlayıp konuşacağız gibi hissediyorum. - MUTLU*
2. *Aşırı hype'ın aslında ne kadar zararlı bir şey olduğunu Cyberpunk'ın ders niteliğinde ispatlaması - EMRE S.*
3. *Microsoft'un Zenimax'i satın alması. - M. İHSAN*
4. *Sevabıyla günahıyla CP 2077 bence. - İHSAN A.*
5. *Her ne kadar etkisi hemen hissedilmese de konsol ve pc lerde yeni nesle geçildi, ortam biraz ferahladı. - EREN E.*

### 2021'ye bir veda hediyesi verecek olsan?

1. *Buradan hareket çekebiliyor muyuz? - ESER*
2. *Sakar Şakir'in Gardrop Fuat'a ikram ettiği devasa salatalık. - EMRE S.*
3. *Cyberpunk 2077, konsol versiyonu tabii ki :) - ENGİN*
4. *Hani günahımı vermem derler ya... - GÜLHİS*
5. *Ben kendisine tatlı bir veda busesi vereceğim bizi önden uyardığı için. 2021 çok daha kötü olacak gibi hissediyorum. - İHSAN A.*

### Bu yıldan özleyeceğin bir şey söyle!

1. *Ya yazın bir ay falan çok verimli bir vakit geçirmiştim. O bir ayı şimdiden özlüyorum. Ha bir de, toplantılardan 3 saniye önce uyanmak... - GÜLHİS*
2. *O evde oturduğumuz, hiçbir zorunlu işin olmadığı 3 ayı özleyeceğim kesin. - EMRE S.*
3. *Garip gelecek ama ben bu sokağa çıkma kısıtlamalarını sevdim yahu, biraz daha devam etse de çok özletmese kendini :) - ESER*
4. *Son dakika uyanıp pijamayla derse girdiğim sabahlar. - ENGİN*
5. *Home Office. Bu kalp seni unutur mu? :( - EMRE S.*

## AYIN ALTIN OYUNLARI



DRAGON QUEST XI S: ECHOES OF AN ELUSIVE AGE - DEFINITIVE EDITION



CYBERPUNK 2077



HAVEN

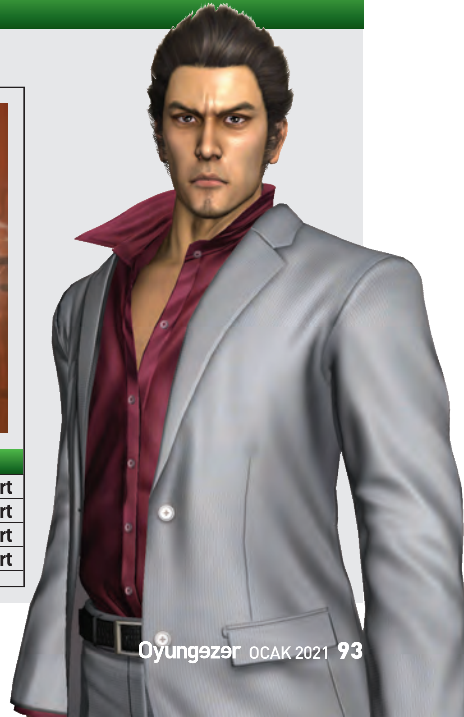
## ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Nihayet PC'deki Yakuza koleksiyonumuz tamamlanıyor!

| Ocak '21 | |
|---|---|
| Scott Pilgrim vs. the World - Complete Ed. | 14 Ocak |
| Hitman 3 | 20 Ocak |
| Cyber Shadow | 26 Ocak |
| Stronghold: Warlords | 26 Ocak |
| The Medium | 28 Ocak |
| The Yakuza Remastered Collection | 28 Ocak |
| **Şubat '21** | |
| Outriders | 2 Şubat |
| Werewolf: The Apocalypse - Earthblood | 4 Şubat |
| Nioh 2 - The Complete Ed. | 5 Şubat |
| Ys IX: Monstrum Nox | 5 Şubat |
| Little Nightmares 2 | 11 Şubat |
| Gal Gun Returns | 12 Şubat |
| Persona 5 Strikers | 23 Şubat |
| Riders Republic | 25 Şubat |
| Wrath: Aeon of Ruin | 25 Şubat |
| Ghosts 'n Goblins Resurrection | 25 Şubat |
| Bravely Default 2 | 26 Şubat |



| Mart '21 | |
|---|---|
| Harvest Moon: One World | 5 Mart |
| Prince of Persia: The Sands of Time Remake | 18 Mart |
| Balan Wonderworld | 26 Mart |
| Monster Hunter: Rise | 26 Mart |



VİZYON TARİHİ
05/03
2021

Ezeli rekabet ebedi dostluk
(ama bizim dünyamızda)

CEVDET EMRE KIZILCAN

# TOM & JERRY



Sinema salonunda Looney Tunes: Maceraya Devam'ı izleme fırsatı bulmuş bir çocuk olarak aklım çıkmıştı resmen. Televizyonda keyifle izlediğim karakterleri kanlı canlı insanların yanında görünce nutkum tutulmuştu.

Maceraya Devam'dan sonra Space Jam, Masum Sanık: Roger Rabbit ve hatta Osmosis Jones'u bile beğenerek izleyip yarı animasyon yarı gerçek hayat filmlerine duyduğum sevgiye sevgi kattım. Roger Rabbit'teki Daffy Duck ve Donald Duck'ın piyano mücadelesi gibi "epik" bir şeyden nasıl olur da etkilenmem! Uzun lafın kısası, eğer bu tip bir film iseniz 1-0 önde başlıyorsunuz gözümde. Eh bir de Tom ve Jerry iseniz oluyor bu skor tablosu size 2-0.

Çizgi filmlerin kendilerine has fizik kuralları vardır, bilirsiniz. Mesela hızlıca koşuyorsanız ve eğer uçuruma varırsanız sakın aşağıya bakmayın. Ya da eğer suratınıza bir ütü çarparsa yüzünüz aynen de o ütünün şeklini alır. Tom ve Jerry'i anlatmak biraz abes kaçıyor biliyorum ama o da bu fiziğin ötesine geçen kurallar çerçevesinde kurulu. Otobüs çarptıktan sonra mefta olmadan otobüse yapışık kalmak, efendime söyleyeyim fare yuvasını tam duvar süpürgeliğinin oraya yapmak ve istediğiniz yere hareket ettirmek gibi klasikleşmiş Tom ve Jerry anları gördük fragmanda. İçimi kıpır kıpır eden şey de bu ya: Klasik Tom ve Jerry ama gerçek hayatta!

Tom ve Jerry'i ne hallerde görmedik ki? Bebekliklerini gördük, Mars'ta gördük, Robin Hood ve Willy Wonka'nın yanında gördük. Gördük de gördük anlayacağınız. Fakat bu iki ikonik düşmanı hiç burada, etten kemikten insanların yanında gördük mü? İşte sonunda bu sorunun cevabı bulunmuş oluyor. Gerçi etten kemikten insan derken kestirip atmış gibi oldu da oyuncu kadrosu (Tom ve Jerry'nin dışında ehehe) öyle sıradan insanlar değiller. Yöneten kişiyse hani şu Jimmy Falcon'lu Taksi'yi ve Fantastik Dörtlü'yü yapan abi. Neyse, karamsarlığa kapılmaya gerek yok. Live-action animasyon olan bir Tom ve Jerry filmini kötü yönetmek için ek çaba gerekli zaten, değil mi?



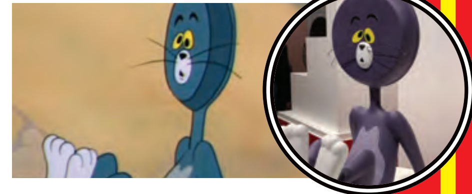
## Tom'un ikonik halleri

2019'da Tom ve Jerry'nin 80. yıldönümü şerefine Japonya'da bir sergi gerçekleştirilmişti. Bu sergide en eski çizimlerden en güncel hallerine kadar envai çeşit Tom ve Jerry'i görme fırsatımız olmuştu. Fakat bunların en dikkat çekici olanı Tom'un çizgi filmde girdiği bin bir hâl olsa gerek.



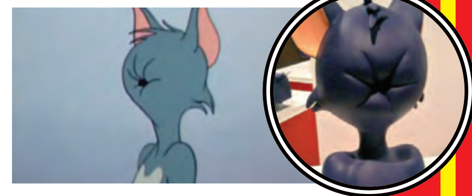
### VAZO TOM

Ah zavallı Thomas! Jerry'i yakalamak uğruna vazonun içine girdin girmesine de çıkamadan o vazo kırılıverdi ya. Sanki sen de sıvısın Tom he! Bulunduğun kabın şeklini alıyorsun! Tom'un vazo hali o kadar ikonik ki şu anda bile telefon ya da kulaklık kapları olarak Vazo Tom'u kullanan insanlar var.



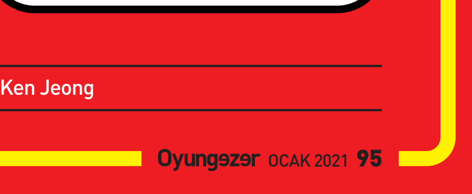
### TAVA TOM

Suratınıza Jerry'nin vurduğu kadar sert bir şekilde tavayla vurulsa çok yüksek ihtimalle bayılırsınız. Eğer bayılmayacak kadar şanslıysanız da gardınızı almaya fırsatınız olacağını düşünmüyorum. Fakat işler Tom ve Jerry'nin evreninde öyle işlemiyor işte. En fazla olsa olsa suratınız tavanın şeklini alır, biraz afallar, ardından toparlarsınız.



### YÜZÜ İÇERİ GÖÇMÜŞ TOM

Benim suratıma değil başka bir yerime geldi ama Allah düşmanımın başına vermesin bilardo topu içeren bir kazayı. Tom'un bu haline bakarken bile topun geldiği yer sızlamaya başladı. Aslında bana da mı böyle bir kaza lazım acaba, belki daha yakışıklı olurum?!



**YÖNETMEN:** Tim Story **OYUNCULAR:** Chloe Grace Moretz, Michael Pena, Ken Jeong



EREN ERYÜREKLİ

# WARNER BROS'TAN HBO MAX ÇIKARMASI

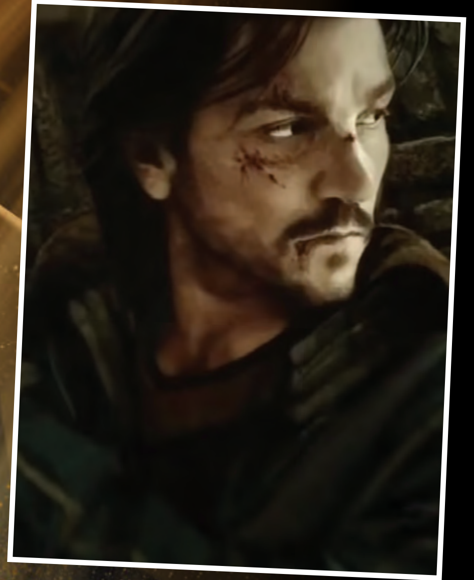
## Kızılca kıyamet koptu

Yılın son ayları da pek tabii olaysız geçemezdi konu 2020'yse sevgili Oyungezer ahalisi. Ortalık bu sefer de Warner'ın önümüzdeki yıl vizyona girecek tüm filmlerini pandemi yüzünden aynı gün HBO Max'te de göstereceğini duyurmasıyla fena çalkalandı. Bu filmler arasında neler neler yok ki; Wonder Woman 1984, The Matrix 4, Dune, Godzilla vs Kong, Mortal Kombat ve The Suicide Squad'ın da aralarında olduğu, her biri tek başına gişeyi sırtlayacak filmlerden bahsediyoruz burada. Peki ne oldu bu açıklamadan sonra?

Ne olsun, tam manasıyla ortalık birbirine girdi. Bir yandan "bu karar sinemaların ölümünü tescilledi" diyenler diğer yanda tepki olarak bilet fiyatını 3 dolara kadar indiren butik sinema salonları. Özellikle bahsi geçen filmlerin yönetmenleri kendilerine hiç haber verilmeden alınan bu kararı protesto ederken Dune'un yönetmeni Denis Villeneuve sesi en gür çıkanlardandı. Uzunca yazısında sinemada film izlemenin ortak bir kültür olduğunu, kolektif bilincimizde önemli bir yeri olduğunu savunan yönetmen yazısını "çok yaşa sinema salonları!" diyerek bitirmişti. Onun isyanı Dune'un yapımının %75'ini üstlenen Legendary Pictures'ı da harekete geçirdi ve Warner'ı dava açmakla tehdit ettiler. Warner da en azından Dune için şimdilik çark etmiş görünüyor, yani film Ekim 2021'de gösterime girdiğinde sinemalarda izleyeceğiz sadece (ki ben aşırı özledim sinemada film izlemeyi). Aynı Legendary, Kong vs Godzilla için de 250 milyon dolar istedi Warner'dan ama o iş henüz kesinleşmedi ki tüm bu olaydan Warner'ın kaybının 1,2 milyar dolar olacağı öngörülüyor, yani sinema salonları halen çok değerli. Başka bir perspektifse şunu söylüyor; filmlerin HBO Max'te çıkacak olması insanlara bir özgürlük de sunuyor ve sinema aşığı insanlar filmleri gidip salonlarda, film boyunca telefona bakmadan duramayan kitleler de evlerinin rahatında en yeni yapımları izleyebilecekler bu sayede. Bu iki kitlenin ayrışması belki iyi bile olabilir. Tabii HBO Max'in olmadığı ülkemiz gibi yerlerde millet torrent'e abanacak mecbur ve bizdeki hasılatlar da oldukça düşük kalacaktır veya filmler hiç gelemeyecektir bile sinemaya. Olaya tepkili yönetmenlerden Christopher Nolan'ın Tenet filmi Amerika'da 58 milyon dolar gibi oldukça düşük bir hasılat elde etmişti salgın sebebiyle ve Warner yöneticileri de durumun önümüzdeki yıl da süreceğini düşünerek böyle bir yola gitmeyi seçtiler belli ki, yine de bunu ortaklarına ve yönetmenlere danışmadan yapmış olmaları affedilir gibi değil tabii ki.

Sinema salonlarındaki durumun vahametini anlamak için en son çıkan Warner filmi Wonder Woman 1984'e bakmak yeterli zaten. HBO Max'te de aynı anda çıkan film ABD'de yalnızca 16,7 milyon dolar yapabildi uzun yılbaşı tatilinde gösterime girmesine rağmen ve çoğunluğu Uzak Doğu ülkelerinden gelen 68,3 milyon dolar da bütçesini çıkarmasına yetmeyecek belli ki. Örneğin ilk Wonder Woman filmi ABD'de 412,8 milyon dolar hasılat yapmış, dünya çapında da toplam 822,3 milyonu görmüştü. Bu noktada stüdyonun 57 milyon kullanıcılı HBO Max'ten gelecek gelirlere güvendiği çok açık. Misal geçen hafta iflas bayrağını çeken MGM, James Bond'u satacak yer arıyordu en son.

Mevcut durumun uzaması hatta kötüleşmesi durumunda stream servisleri sinema sektörünün yegâne kurtarıcısı olabilirler ama daha büyük resme baktığımızda bugüne kadar şişen dev stüdyo balonlarının inmek zorunda olduğunu, gelecekte daha az büyük bütçeli film seyretmek durumunda kalabileceğimizi de görmeden edemiyor insan. Eh, kapitalizm de bir yere kadar büyüyebilir sonuçta.



EREN ERYÜREKLİ

# DISNEY SEN NE YAPTIN?

## Başımıza içerik yağdı

Aralık ayı içinde yatırımcılara gelecek projeleri tanıtan bir video yayınlayan Disney şimdi buraya hepsini listelesem yazının yarısını kaplayacak kadar çok proje duyurdu önümüzdeki yıllar için. Özellikle Marvel Sinematik Evreni ve Star Wars hayranları ihya oldular haliyle. Ben de yazımda bunlardan en öne çıkanları kısaca derlemeye çalıştım.

Marvel'dan başlarsak, hemen Ocak Ayında bir yıldır ara verdiğimiz Marvel Sinematik Evreni'ne (itiraf edelim özledik) Disney+'ta yayınlanacak WandaVision mini-serisiyle dönüş yapacağız. Falcon and Winter Soldier'sa Mart'ta bizlerle olacak ve Captain America'nın yokluğunda görevi devralan Sam ve Bucky'ye odaklanacak. Yine 2021'de gelecek Loki dizisi Avengers: Endgame'deki olaylardan sonra Loki'nin başından geçenleri anlatacak oldukça ilginç bir seri. Hawkeye 2021 Sonbahar'ında Disney+'a gelecekken, Black Widow filmi şimdilik yalnızca sinemalarda gösterilecek ve Mayıs'ta gösterime girecek (duruma göre yeni bir erteleme olabilir tabii). Oldukça ilginç duran ve alternatif bir Marvel evrenin anlatan What If?... animasyon serisi görsel stili ve karakterleri orijinal oyuncuların seslendirmesiyle dikkat çekiyor. Bunlar haricinde Moonknight, Secret Invasion, Ironheart, Armor Wars, Ms. Marvel, She Hulk ve I Am Groot projeleri de tanıtılarak oyuncuları hakkında çeşitli bilgiler ve ufak fragmanlar paylaşıldı. Elbette Marvel filmleri de hız kesmeden devam edecek ve muhtemelen Young Avengers, paralel evrenler ve yeni baş kötümüze giden yolu döşeyecek taşlar birer birer The Eternals, Doctor Strange and the Multiverse of Madness ve Spider-Man 3 gibi filmlerle döşenecek. Shang Chi and the Legend of the Ten Rings'in Temmuz'da gösterime girmesi beklenirken kulislerde bu filmin de Mulan gibi Disney +'a geleceği konuşuluyor. Bu projeler haricinde Guardians of Galaxy vol. 3, Thor: Love and Thunder, Deadpool 3, Captain Marvel 2, Black Panther 2, Ant Man 3, Blade ve Fantastic Four filmleri de geliştirilme aşamasında, ki bunun daha X-Men'i falan olacak. Yani önümüzdeki 10 yılı planlamış görünüyor Marvel cephesi şimdiden.

Star Wars hayranlarıysa Mandalorian'ın da başarısıyla yeni dizi ve filme doyacaklar. Filmler nihayet biten Skywalker Saga dışında mevzular anlatacakken, diziler genelde daha önceden bildiğimiz karakterlerin öykülerine odaklanacak. Bunlardan en çok merak edilenlerin başında Anakin'le savaşından sonraki dönemde usta Jedi Kenobi'nin neler yaptığına odaklanan Obi-Wan Kenobi olacak ve Ewan McGregor'la Hayden Christensen'in rollerine dönüşünü göreceğiz. Boba Fett kendi serisine kavuşacakken, Andor Rogue One'da tanıştığımız Cassian Andor karakterine odaklanacak. Mandalorian yan öyküleri olan Ashoka ve Rangers of the New Republic Disney+'a gelecek, onlara sonradan Lando, Bad Batch, R2D2 ve 3CPO'nun başrolde olduğu A Droid Story ve anime formatında serbest Star Wars öyküleri anlatacak olan Visions katılacak. Benim en çok ilgimi çeken seriyse Yüksek Cumhuriyet dönemini işleyen ve daha karanlık bir tona sahip olan The Acolyte oldu. Filmler cephesiyse şimdilik sakin, yıllardır hayal edilen Rouge Squadron filmi Patty Jenkins yönetiminde uçuşa hazırken, isimsiz bir Taika Waititi Star Wars projesinin de çalışmalarına başlandığı, filmin alıştığımızdan çok farklı bir deneyim olacağı söyleniyor (yani geyik Star Wars çekiyoruz demek oluyor bu).

Bitti mi, tabii ki bitmedi, bunun daha Pixar projeleri, yeni Disney animasyonları, Indiana Jones devam filmi ve olası bir Luke Skywalker serisi var ama bizim de bir karakter sınırımız var be kardeşim, insan az az verir şunları başımıza boca etmez ki böyle. İşin özü arkadaşlar Disney önümüzdeki yıllarda hepsini izleyemeyeceğimiz kadar çok içerikle gelecek belli ki, ben anlatmaktan yoruldum onlar yapmaktan yorulmayacaklar bu gidişle.



# 2020 KAYBETTİĞİMİZ

HAZIRLAYAN
**EREN ERYÜREKLİ**

## CHADWICK BOSEMAN

Ah be kral... Çoğunluğun Plack Panther'le tanıyıp sevdiği oyuncu Boseman herkesten gizlediği ve 5 yıldır mücadele ettiği kolon kanserine yenildi bu yıl maalesef. Marvel filmleri dışında da başarılı işler ortaya koyan oyuncunun Da 5 Blood ve Ma Rainey's Black Bottom filmlerinden en az biriyle bu yıl Oscar'a aday olmasına kesin gözüyle bakılıyor.

## EDDIE VAN HALEN

Müziği ve efsane gitar sololarıyla kitleleri peşinden sürükleyen Eddie Van Halen hem gitara getirdiği yeni yaklaşımlar hem de işin şov kısmını harika becermesiyle çok sevilmişti. Uzun yıllarca çeşitli kanser türleriyle mücadele eden gitarist 65 yaşındaydı.

## KIRK DOUGLAS

Hollywood'un Altın Çağı'nın tartışmasız en büyük yıldızlarından biriydi Kirk Douglas ve Spartacus, Denizler Altında 20,000 fersah, Lust for Life, Paths of Glory gibi önemli filmlerde oynamıştı. Karizmasıyla sürüklediği unutulmaz rolleri ömrünün sonuna doğru azalsa da uzun ve dolu bir yaşam sürdü.

## D. PROWSE & J. BULLOCH

Bu yıl Mandalorian, Star Wars hayranlarını ne kadar sevindirdiyse orijinal Darth Vader ve Boıba Fett oyuncularının ölmesi de son derece üzücüydü. Prowse'un kariyeri başka filmlerde de sürmekle birlikte ikisi de en çok bu rollerle hatırlanıp hayranlık kazanmışlardı. Artık Güç'le birler.

## SEYFİ DURSUNOĞLU

Değerli sanatçı Seyfi Dursunoğlu en çok Huyuz Virjin personasıyla tanınmıştı. Keskin ve pervasız mizahı farklı çevrelerce ve nesillerce sevilmiş ve kabul edilmişti. Tam bir İstanbul beyefendisi olan sanatçı yalnız bir yaşamı benimsemişti, mal varlığını Çağdaş Yaşamı Destekleme Vakfı'na bıraktı.

## KOBE BRYANT

Yılın daha başında talihsiz bir helikopter kazasında kaybettiğimiz, çoğu kişiye basketbolu sevdiren Kobe Bryant henüz 41 yaşındaydı. Taa baştan uğursuz geçeceğinin sinyalini veren 2020 efsanevi basketbolcuyla beraber kızını da aramızdan ayırmıştı.

## SEAN CONNERY

Connery'nin en sevilen James Bond olması dışında da çok değerli performansları vardır. İskoçyalı serisi, Dokunulmazlar, The Rock ve Gülün Adı onun çok farklı yönlerini sergilediği filmlerindendi. Robin and Marian'dkia orta yaşlı Robin Hood performansı çoğu kişinin gözünden kaçmıştır nedense. Cazibesi, karizması ve cüssesiyle sinemanın ikonlarındandı.

## SUAT YALAZ

Türk çizgi romanının duayen isimlerinden ve Karaoğlan'ın yaratıcısı Suat Yalaz uzun yıllar boyunca çalışmayı hiç bırakmayarak 57 cilt yayınlamıştı Karaoğlan üstüne. Cumhuriyet dönemi öykülerini de bolca işleyen Yalaz'ın Yandım Ali'si sinemaya da uyarlanmıştı. 88 yaşındaydı vefatında.

## ORUÇ ARUOBA

Türkiye'nin Nietzche'si olarak anılan filozof, şair, yazar, akademisyen ve çevirmen Oruç Aruoba; İle, Hani, Uzak gibi kitaplarıyla bir kuşağın zihnine işlemiş, ülkemizin yetiştirdiği en değerli düşünürlerden birisiydi. Özellikle Nietzche, Hume, Kant ve Marx çevirileri felsefe dünyamızı aydınlatan Aruoba, Japon Haiku şiirinin de nadir batılı temsilcilerinden biridir.

# YILINDA ÖNEMLİ İSİMLER



Bu yıl hakkında konuşurken çok pozitif bir şeyler söyleyemediğimizi fark ettik aylık toplantımızda ve en azından gidenleri güzel uğurlayalım diyerek böyle bir seçki yapmaya karar verdik. Her biri yeri doldurulamaz bu ruhların ebediyette huzur bulmasını gönülden diliyorum.

## BİROL ÜNEL

Çoğumuz onu Fatih Akın'ın Duvara Karşı filmiyle tanıyıp sevmişti ama onun oyunculuk kariyeri çok daha evvele dayanıyordu. Duvara Karşı'dan sonra ülkemizde birkaç filmde yar aldı ama başarısını çoğunlukla Almanya'da aldığı rollere borçludur. Kalplerde hep bıçkın ve hayatın sillesini yemiş karakterleriyle anılacak.

## ADALET AĞAOĞLU

Türk romancılığı denildiğinde akla ilk gelen isimlerden olan Ağaoğlu uzun yıllar edebiyatımıza büyük katkılar sağladı. Fikrimin İnce Gülü, Yüksek Gerilim, Ölmeye Yatmak gibi yapıtlarında Türkiye'nin farklı dönem ve kişiliklerini ustaca kaleme alan yazarın pek çok deneme, öykü ve tiyatro oyunları vardı.

## KENNY ROGERS

Country türü denince akla ilk gelen isimlerden birisi olan Kenny Rogers bol ödüllü kariyerine 1950'lerde başlamıştı. Uzun yıllar ABD'nin dört bir yanında konserler veren Rogers özellikle The Gambler albümüyle listelerde bir numaraya çıkmış, ömrü boyunca da klasikleşen eserler vermeye devam etmiştir.

## ENNIO MORRICONE

Western filmlerinin efsanevi bestekârı Ennio Morricone'nin 70 yıla yayılan devasa kariyeri İyi Kötü Çirkin, Bir Avuç Dolar İçin, Django Unchained'e kadar uzanan renkli ve çeşitli eserler içeriyordu. Usta bestecinin sinemaya olan katkısı nicelerine ilham vermiş ve kendi kariyerlerini başlatmalarına sebep olmuştu.

## KIM KI DUK

Çoğu izleyende derin izler bırakan bir yapımdı Boş Ev, sessizliği kullanışı, minimalist ama etkileyici yaklaşımı çok beğenilmişti. O filmle tanınan yönetmen Kim Ki Duk sonrasında da birçok yapıma imza atmış, insan olmanın acısını filmlerine aktarmıştı. Usta yönetmeni Covid'den kaybettik maalesef.

## BOB

James Bowen, Londra sokaklarında işsiz, bağımlı ve sefalet içinde yaşarken bir gün karşısına hasta kedi Bob çıkar ve Bowen onu iyileştirmeye çalışır. Zamanla birbirine bağlanan ikili sokaklarda gitar çalarak para kazanmaya başlar ve Bob kırmızı atkılı kedi olarak ünlenir. Birbirini kurtaran ikilinin çok da tatlı, başrolünde Bob'un oynadığı bir de filmi var. Bob, Bast'ın dizlerine kıvrılmış uyuyor artık.

## CHRISTOPHER TOLKIEN

Bu yıl kaybettiğimiz bir diğer Orta Dünya emekçisi babası J. R. R. Tolkien'in mirasını başarıyla günümüze kadar taşıyan Christopher Tolkien'di. Onun sayesinde Tolkien'in bitiremediği pek çok Orta Dünya öyküsünü okuyabildik. Ruhu Mandos'un Salonları'nda huzurla yaşamaya devam etsin.

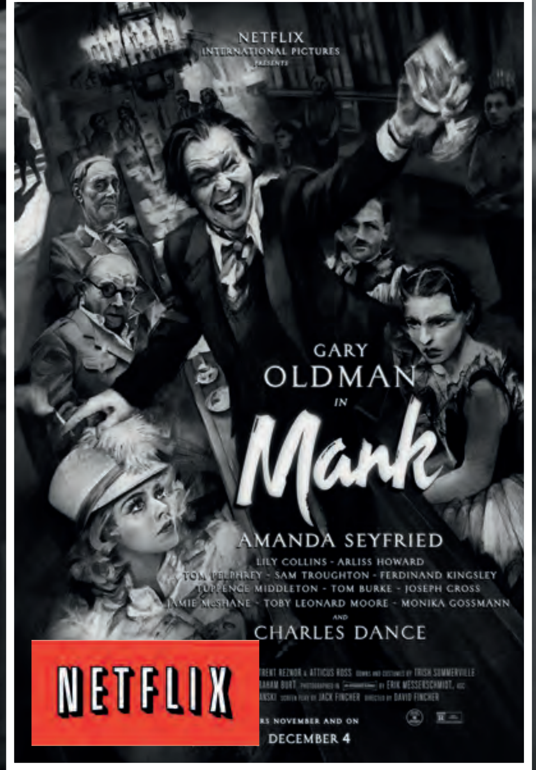
## HAYRETTİN KARACA

Tam bir doğa aşığı ve koruyucusu olan. "Toprak Dede" olarak anılan Hayrettin Karaca, her ne kadar sanayici bir aileden gelse de Karaca markasını geride bırakıp TEMA Vakfını kurarak tüm ömrünü Türkiye'nin doğasını ve ormanlarını korumaya adamıştır.

## DIEGO MARADONA

Kariyeri boyunca da hem oynadığı futbolla hem de özel yaşantısıyla hep gündemde olmuştu Arjantinli Maradona. Siyasi görüşlerini cesurca ifade edip kapitalist dünyaya karşı bir duruş da sergilemişti. Seni özleyeceğiz.

MUTLAKA İZLEYİN




ONUR KAYA

**YÖNETMEN:** David Fincher **OYUNCULAR:** Gary Oldman, Amanda Seyfried, Lily Collins **IMDB NOTU:** 7,2

# MANK

## Yurttaş Fincher

Alan Moore'un, Watchmen'de bazı yüz tiplerinin modalarının gelip geçtiğinden, çehrelerin dönemleriyle gelip gittiklerinden bahsettiği bir kısım var, pek severim. İşte beyaz perdede en son 2014 yılında Gone Girl'le buluştuğumuz David Fincher'ın Netflix bünyesinde çektiği yeni filmi Mank, sürekli aklıma bunu getirdi. Filmi 2003 yılında kaybettiği babası Jack Fincher'ın yazdığı senaryodan çeken vizyoner yönetmen, 80 yıl öncesinin yüzlerini, 80 yıl öncesinin siyah beyaz çekimlerinin muhteşem bir imitasyonuyla bizlere sunmuş.

İşin güzelliği, tanımadığımız simalar kadar, bilip sevdiklerimizin, Gary Oldman'ın, Amanda Seyfried'ın, Charles Dance'in de Fincher'ın filmindeki o 80 senelik perdenin arkasından bize bakabilmesi. Öte yandan film kesinlikle bir nostalji bombası değil. Once Upon A Time In Hollywood'da olduğu gibi, dönemine özel bir sevgi ve ilgi besleyenlere kendisini pembe gözlükler ardından göstermiyor. 1930'lu ve 40'lı yıllar Hollywood'u hakkında bir film değil Mank, adını aldığı karakterin, Herman J. Mankiewicz'in çevresine attığı, muziplik dolu upuzun bir tirat gibi.

Bilmeyenler için, Herman J. Mankiewicz, Orson Welles'in sinema tarihine mihenk taşı olmuş eseri Citizen Kane'in senaristi. Gary Oldman'ın canlandırdığı bu keskin zekâlı alkolik adamın, MGM Studios bünyesinde çalışırken (MGM de geçtiğimiz haftalarda iflasını açıkladı, ilginç tesadüf) son senaryosu olan Citizen Kane'i yazış hikâyesini izliyoruz filmde. Citizen Kane'in ne kadarını Mank'in, ne kadarını Orson Welles'in yazdığı meselesi uzun zamandır tartışılan bir konu ancak filmin amacı bu tartışmaya kendi bakış açısını vermek değil. Senaryoyu Mank'e mâl ediyor ve Welles'in misafirliklerini kısa tutuyor.

Mank'in eğildiği esas mevzu Kane karakterinin yazılışı. Yurttaş Kane'in ilham kaynağı iş adamı William Randolph Hearst (Charles Dance) olunca ve senaryo üzerinde değişiklik yapmayı kabul edilemez bulunca Mank başına birazcık bela alıyor, konu da bunun etrafında dönüyor. Gary Oldman da karakterin şahsi belasına kinayeli meydan okuyuşlarını çok güzel veriyor. Zaten adamın eline iyi yazılmış diyaloglar verip, karşısına izleyiciyi zaman yolculuğuna çıkaracak bir prodüksiyon ekibi koymuş Fincher. O da her zamanki gibi muazzam bir performansa imza atmış. Dönemin ünlü aktrislerinden Marion Davies rolündeki Amanda Seyfried ile Charles Dance'i de överdim ama Oldman'ın yanında pek parlayamamış yıldızları. Filmin odaktan yoksun, "yaşamdan kesitler" gibi hissettirdiği yerlerde bile (ki bunlar az değil) "AMA GARY OLDMAN?" deyip izlemeniz işten değil.

Verdiği spesifik tadı bu kadar övdükten sonra filmin prodüksiyon cephesindeki başarısının altını tekrar çizmeme gerek var mı bilmiyorum aslında. Ancak tekrar söyleyeyim garanti olsun, Mank bir film olarak, "o dönemde çekilmiş" numarasını çok iyi çekiyor. "Siyah beyaz yaptık bitti" prodüksiyonu değil kesinlikle, akış olarak da eski filmlere öykünüyor. Bu yüzden son derece odaklı, tren gibi ilerleyen sıkı sıkı bir senaryo beklemeyin. Karakter arası etkileşimlerde dil cambazlığını güzel kullanan eski bir film izlemek için açın Mank'i.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Orson Welles mezarında dönüyor mu, Mank hiç umursamıyor. ★★★★☆

**YÖNETMEN:** Ezel Akay **OYUNCULAR:** Haluk Bilgiler, Demet Akbağ, Elçin Sangu **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix **IMDB NOTU:** 3,8

# 9 KERE LEYLA

9Kere Leyla hem yönetmeni hem de oyuncu kadrosuyla bizleri heyecanlandıran işlerden biriydi. Neredesin Firuze, Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? ve 7 Kocalı Hürmüz gibi filmleriyle tanıdığımız Ezel Akay'ın 11 sene sonra geri dönüyor olması zaten dikkat çekiciydi. Üzerine Haluk Bilgiler ve Demet Akbağ gibi iki oyuncu eklenince beklentiler giderek yükseldi. Fakat beklentilerimiz maalesef karşılıksız kaldı.

9 Kere Leyla kendince günümüzdeki problemlere parmak basmaya çalışıyor. Bunu da olabildiğince komediden destek alarak gerçekleştirmeyi umuyor. Fakat filmde verilen mesaj da, bu mesajı entelektüel bir mesajla süslemeye çalışma çabası da boşa çıkıyor. Öncelikle Türk sinemasında komedi konusunda pek çok başarılı işle karşımıza çıkan Ezel Akay'ın bu başarısını devam ettiremediğini görüyoruz. Çünkü filmin komedi seviyesi kendisinin önceki işlerinden uzak, Türk sinemasının güncel haline daha yakın. Bu konuda filmin en büyük kurtarıcısı Haluk Bilginer gibi bir oyuncuya sahip olması. Fakat o da bir noktadan sonra yeterli olmuyor elbette. Özetle sosyal mesaj veren bir komedi olması gereken fakat her ikisini de büyük oranda ıskalayan bir film var karşımızda. ■ BİLLUR



**EDİTÖRÜN NOTU:** Ezel Akay yıldızları bir araya getirip hayal kırıklığı yaratan bir işe imza atıyor. ★☆☆☆☆

**YÖNETMEN:** Christopher Nolan **OYUNCULAR:** John David Washington, Robert Pattinson, Elizabeth Debicki **IMDB NOTU:** 7,6

# TENET



Christopher Nolan'ın dehasını konuşturduğu bir filmle daha karşı karşıyayız. Basite indirgersem; zamanın belli şartlar altında bazı insanlar veya nesneler için tersten akabildiği bir hikâyeye sahip film. Bu mevzu dünya normal bir şekilde akarken birinin geri geri yürüdüğü veya tam tersinden anlatıldığında birinin normal yürüyüp dünyanın tersten aktığı, izlemesi hayranlık uyandırıcı sahnelere olanak tanımış ama Nolan işi bu kadarla da bırakmamış. Küçük bir örnek; zamanın normal aktığı biriyle tersten aktığı birinin dövüştüğünü düşünün. Zor, değil mi? İşte Nolan bunu düşünmekle kalmamış, gerçekten de böyle bir dövüşü çekebilmiş. Ve bu sadece bir tane örnek, iki tarafta da ters ve düz ilerleyenlerin olduğu savaş sahneleri, otoban kovalamacaları… Bir yandan beyniniz yanarak, bir yandan ekranda gördüklerinize ağzınız açık şapka çıkararak izliyorsunuz.

Filmin bir sorunu var yalnız, bu dahiyane hikâye ve sinematografinin yanında insan faktörü çok geride kalmış. Mesela Inception belki Tenet'tan daha az yaratıcı bir hikâyeye ve sahnelere sahipti denebilir ve bu sayede süresini karakterlerini size önemsetmeye de ayırabiliyordu. Burada işler çok karışık olduğu için bunlara çok zaman ayrılmamış, zaman çok olmadığı için de çok derinleşmeyen "Rus kötü adam", "çocuğu için her şeyi yapacak gariban ana" gibi klasik arketipleri kullanmayı tercih etmiş Nolan. Keşke yarım saat daha uzun çekiverseymiş. ■ ÖMER

**EDİTÖRÜN NOTU:** Nolan'ın en iyilerinden biri değil belki ama izleyebileceğiniz en zekice filmlerden biri. ★★★★☆

**YÖNETMEN:** Patty Jenkins **OYUNCULAR:** Gal Gadot, Chris Pine, Pedro Pascal, Kristen Wiig **IMDB NOTU:** 6,2



# WONDER WOMAN 1984

Geçen sene izlememiz gerekirken devamlı ertelenmesi sebebiyle büyük merak uyandıran Wonder Woman 1984 sonunda izleyicilerle buluştu. İlk filmde olduğu gibi Patty Jenkins'in yönettiği devam filminde 80'lerde hayatına devam etmeye çalışan Wonder Woman'ı, başarılı olmak için sınırları zorlayan Maxwell Lord'u ve DC çizgi romanlarından beyaz perdeye taşınan son kötümüz olan Cheetah'ı görüyoruz. Fakat serinin ikinci filminde hiçbir karakter potansiyelini tam anlamıyla kullanamıyor dersem abartmış olmam. Karşımızda ilk filmin başarısını yakalayamayan (hatta yanına bile yaklaşamayan), görsel efektler konusunda büyük sıkıntı yaşayan ve tüm bu sebeplerden dolayı hayal kırıklığı yaratan bir devam filmi var. Öyle ki, iki filmin aynı yönetmenin elinden çıktığına inanmak zor. Filmin en büyük artısıysa Chris Pine'ın geri dönüşü. Oyuncunun yer aldığı sahneler daha keyifli ve daha samimi hissettiriyor. Tüm bu saydığım eksilere rağmen filmi izlemeye karar verirseniz, bonus sahneye kadar beklemeyi unutmayın! Orada sizi tatlı bir sürpriz bekliyor. ■ BİLLUR

**EDİTÖRÜN NOTU:** Wonder Woman 1984 ilk filmin elde ettiği başarıyı devam ettiremiyor. ★★☆☆☆




2. SEZON

ÖMER AKDAĞ

**YÖNETMEN:** Jon Favreau **OYUNCULAR:** Pedro Pascal, Giancarlo Esposito, Cara Dune, Tamuera Morrison, Ming-Na Wen, Katee Sackhoff, Rosario Dawson **IMDb NOTU:** 8,8

# THE MANDALORIAN

## Abartmaya gerek yok (öteki anlamda yani)

Gözündeki kırmızı kırmızı damarlarla konuşan ekstremistleri bir kenara koyalım. Ya biz Star Wars sevenlerin çoğunluğu olarak aslında illa o kadar da über acayip şeyler istemiyoruz yahu.

Yani yeni çıkan herhangi bir Star Wars şeyi ne Prequel üçlemesindeki gibi acayip ışın kılıcı / Güç düelloları içermek zorunda, ne KOTOR II kadar işin felsefesini deşmek zorunda, ne de orijinal üçleme kadar yenilikçi, görmediğimiz bir şey sunmak zorunda. Hiçbir şeyi ne çok yeni yapmak zorunda ne de eskilerine aşırı sadık yapmak zorunda. Yani "on binlerce yıldır binlerce savaşta bir kişinin bile aklına gelmedi ama aslında bir tane uzay gemisiyle sıçrama yaparak koca filoyu kesebiliyordunuz" deyip saçmalamasın, veya birisi yıllardır uzmanlaşmak için çok yoğun eğitim gerektiğine inandığımız Güç'ün en über yeteneklerini "ehe ben de işte çok yetenekliyim" deyip kullanıvermesin, kendince güzel bir hikâye anlatsın, bizi o çok uzak galaksiye götürsün, bize yeter.

Mandalorian da tam olarak bunu yapıyor işte. Şöyle bir bakarsanız "bir eleman var, bir çocuğu oraya buraya taşıyıp orada burada rastgele maceralara atılıyor"dan daha derin değil hikâyesi (en azından şimdilik). Öyle Star Wars lore'unu derinden etkileyen, sizi aydınlık-karanlık taraf felsefelerine sürükleyen falan bir hikâye yok. Ama ne var? Tutarlı, yapabilecekleri ve yapamayacakları olan, iyi yazılmış karakterler ve diyaloglar var; tanıdık mekânlar ve tanıdık silahlar var; komedi de var, aksiyon da var; tatlılık da var vahşet de var; olmasalar da olacak ama oldukları için oturduğunuz yerde tezahürat edeceğiniz konuk isimler de var; hepsinden öte şahane bir macera, yolculuk hissi var. Yazanların da, yönetenlerin de, oynayanların da bu evrene duyduğu saygı ve tutkuyu hissedebilmeniz gibi de bir durum var.

Bence detaylarda saçmaladığı oluyor Mandalorian'ın. Özellikle de aksiyon sahnelerinde. Hani mesela bir kişi karşısına bir grup düşmanla lazer silahıyla savaşıyor, mantıklı olanı yapıp arkadaki sipere geçmek yerine kayalarda koşmaya başlıyor, ağır çekimde kayaların üstünde koşan karakteri, kayalara çarpan lazer ışınlarını izliyoruz biz de. Tamam görsel şölen falan da saçma yani. Böyle detaylara takılıyorum ya, ne yapayım?

Ha ama tam bu "ya görsel şölene kaptırıp gaza mı gelsem mantık hatalarına mı yansam" ikileminde kaldığım anlardan sonra bir Baby Yoda sevimliliği, bir Mando kalaslığı, bir düello falan giriyor, "ya Star Wars'un yeri ayrı be" moduna anında geçiveriyorum.

Biraz da spoiler vererek son sezon özelinde konuşmak gerekirse... Yani bu sezon genel hikâyede öyle çok çok sözü edilesi gelişmeler oldu diyemem, prodüksiyon daha iyiydi, daha görkemli, daha bir film havasında sahneler izledik ama bu sezonun asıl olayı konuklarıydı şimdi, hiç şeyapmayalım. Ahsoka Tano, Bo-Katan, Boba Fett ve tabii ki son bölümde şovun âlâsını yapan Luke Skywalker! Şu sıralarda The Clone Wars izlediğim için Ahsoka'ya ayrı bir sevgim var, onu keşke daha fazla görseydik, Mando'nun keşke tam zamanlı yancısı olsaydı dedim ama o kişisel tabii. Ya ışın kılıcıyla aşırı gelişmiş android birliğini patır kütür doğrayan Luke gördük! Hayır sonraki sezonlarda bunun üstüne nasıl çıkabilirler ki, benim merak ettiğim o!




**EDİTÖRÜN NOTU:** This is the way. ★★★★☆

YARATICI: Genndy Tartakovsky SESLENDİRENLER: Aaron LaPlante, Tom Kenny, Jon Olson IMDB NOTU: 8,7 YAYINLANDIĞI KANAL: Cartoon Network

# PRIMAL

Üniversitede animasyon okurken hocalarımızın sürekli tekrar ettiği mottolardan birisi "filminiz sadece hareketleriyle, aksiyonlarıyla da derdini anlatabilmeli" olurdu. Zira animasyon sanatı gerçek dünyanın abartılı bir varyasyonuydu. Primal'a bakarken tüm o öğrencilik yıllarım gözümün önünden geçti çünkü izlediğim şey tam da adına yakışan şekilde animasyonun ilkel köklerine inip derdini yalnızca görüntüler ve seslerle anlatan bir yapımdı. Mağara adamı Spear'ın trajik şartlarda tanışıp kader ortağı olduğu dinozorla olan maceraları her bölümde bizi ilkel dünyanın vahşi ve kuralsız alanlarına götürüp soluksuz bırakan bir seyirlik sunuyor. Eskiden izlediğim Heavy Metal filmini anıştıran renkleri, bol bol kan vahşetle destekli aksiyon sahneleri ve Tyler Bates'in sekmeyen müziği her nasılsa bölümler boyunca akıp gitti ve ben ilk sezon bittiğinde bu devirde böyle bir işi kotaran ekibin emeğine hayranlıkla bakakaldım. Samurai Jack'in yaratıcısı Genndy Tartakovsky'nin bu animasyon ustalarına saygı kuşağı niteliğindeki işini bu alana meraklı herkesin mutlaka izlemesini öneririm. ■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Animasyon stili ve sanat tasarımıyla öne çıkan Primal anlatımın sadece sözlerle kısıtlı olmadığının en büyük kanıtlarından biri. ★★★★☆

YARATICILAR: Steve Cochrane, Jason Stone OYUNCULAR: Rohann Campbell, Alexander Elliot, Bea Santos IMDB NOTU: 6.8 YAYINLANDIĞI KANAL: Hulu



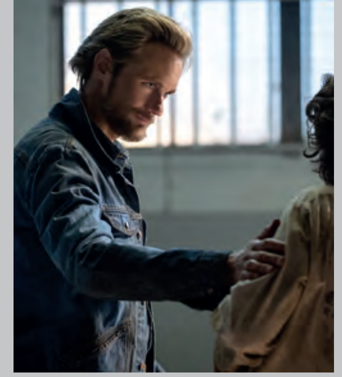
# THE HARDY BOYS

Tek kanallı TV döneminde, pazar sabahları yayınlanan, ailece izlenen, şiddeti abartılı olmayan seviyelerde, sevimli ve heyecanlı macera filmleri olurdu. Başkahramanları genellikle ergen veya çocuk olan bu filmlere "pazar sabahı aile filmi" derdik. 1970'ler ve 90'lardan sonra, 3. kez TV dizisi uyarlaması yapılan The Hardy Boys da bu tür bir yapım işte. Şiddet ve gerilim düzeyi ara sıra biraz fazla yükselip yetişkinlere göre film gibi oluyor gerçi.

16 ve 12 yaşlarında iki erkek kardeşin anneleri bir trafik kazasında hayatını kaybeder. Anne ve mesleği dedektiflik olan babalarının kasabasına dönüp halalarının evine yerleşirler. Kasabanın terk edilmiş madenleri, anneannelerin zengin ailesi ve annelerinin ölümü arasında bazı gizli bağlar vardır ve 13 bölüm boyunca bu bağları çözüp, gizli saklı sırları ortaya çıkarmak için tehlikeli maceralara atılırlar iki kardeş.

Son bölümleri fazla şaşırtmayan ama gene de özellikle kasabalı ergen ve genç karakterlerin renkli, zaman zaman eğlenceli sahneleriyle beraber, sıkılmadan izlenen bir gençlik-macera dizisi. Pazar sabahı aile filmlerini ve Hardy Boys'un eski yapımlarını anmak adına izlenebilir. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: Gizem ve çözülmesi gereken soru işaretleri kısmı biraz zayıf kalsa da, macera peşindeki kasabalı sevimli gençler kendilerini izlettirmeyi başarıyorlar. ★★★★☆



YARATICILAR: Josh Boone, Benjamin Cavell OYUNCULAR: Alexander Skarsgård, Whoopi Goldberg, Amber Hears YAYINLANDIĞI KANAL: CBS IMDB NOTU: 5.4

# The Stand

Mahşer Stephen King'in en ünlü romanlarından biri. Bu müthiş eser 1994 tarihli mini dizinin ardından bu sefer daha uzun soluklu bir diziyle karşımıza çıktı ve oyuncu kadrosu da cidden çok iyi. King evreninin en ürkütücü isimlerinden biri olan Randall Flagg'i Alexander Skarsgård, iyilerin iyisi Mother Abigail'iyse Whoopi Goldberg canlandırıyor. Ezra Miller'dan James Marsden'e uzanan sağlam bir kadro izleyeceğiz.

Dizinin ilk bölümü The End, yani Son adını taşıyordu ve bir Son'un nasıl bir Başlangıç'a evrildiğini anlatmayı hedefliyordu. Ancak ilk iki bölümden belli oldu ki bu dizi kitaptaki kronolojik sırayı takip etmeyecek ve karakterleri ve olayları kendi sırasıyla anlatacak. Mahşer gibi karışık bir romanı bu şekilde ekrana taşımaya çalışmak riskli bir hamle, çünkü bölümlerde şimdilik bir kopukluk hissi var. Zamanda sürekli ileri geri giderek, araya rüya sahneleri serpiştirerek izleyici yoran bir yapı kurmuşlar. King dizi için finali yeniden kurguladı ve sondan çok mutlu olduğunu söyledi. Ama dizi kadrosunun ve harika hikâyenin hakkını verebilecek mi, şimdilik kararsızım. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: İki bölümle yargıda bulunmak çok güç ama şu an için tam olarak beklediğimi verdi diyemem. ★★★☆☆




EREN ERYÜREKLİ

**YARATICI:** Shinsuke Sato **OYUNCULAR:** Kento Yamazaki, Tao Tsuchiya, Nijiro Murakami, Keita Machida **IMDB NOTU:** 7,9

# ALICE IN BORDARLAND

## Beyaz tavşanın üstüne kan damlarken

Bir gün bir bakmışsınız tanıyıp bildiğiniz hemen herkes yok olmuş, sokaklar bomboş ve adını dahi bilmediğiniz bir oyunda oyuncu olmak zorunda kalmışsınız. Size yalnızca hayatta kalmanız tembih edilmiş ve ortada tuhaf kurallar var. Ne yapardınız?

İşte bu kâbuslardan fırlama konuyu daha da ürkütücü ve rahatsız edici bir şekilde işliyor Alice in Borderland. Uyarlandığı manga serisine çoğunlukla sadık olmakla birlikte başkarakter Arisu'ya (ki kendisi sizin benim gibi vaktini bilgisayar oyunlarıyla geçiren normal biri) daha çok eğilmek için bazı yerlerde ufak tefek değişiklikler yapılmış ve hiç de sırıtmamış. Zamanında yine Japon yapımı olan Battle Royale filmi vardı hatırlarsanız, orada gençler yalıtılmış bir adada birbirlerine kırdırılıyor, son kalan olmaya çalışıyorlardı. Alice in Borderland'se oyunun alanını kısıtlayarak bu ada konseptini kendine göre yorumluyor ve illa her oyunda da diğerlerini gebertmek zorunda değil oyuncular. Oyunlar iskambil kağıtlarındaki kupa, maça, karo ve sinek destelerine göre belirleniyor ve örneğin sinek kafayı çalıştırmayı gerektirirken, kupa oyuncular arasındaki ihaneti derinleştiren acımasız kurallar içeriyor. Dizi özellikle başarılı sanat tasarımı, oyunculukları ve kurgusuyla karakterlerin yaşadıkları terörize olma hissini çok iyi geçiriyor izleyiciye. Kim öle kim kala heyecanı hiç bitmezken sürekli yenilenen oyunlar da 8 bölümün hızla akmasını sağlamış ve yer yer karşımıza çıkan Alice in Wonderland göndermeleri de zekice.

Benim dikkatimi diğer çeken şeyse medeniyetin yokluğunda insanların direktman ilkel dürtülerine göre yaşamı benimsemeleri ve otokrasinin çok kolay sözünün geçmesi. Sonuçta temel ihtiyaçları karşılanan herhangi birisi kimin sesi çok çıkıyorsa, bu depresif ortamda ona kim umut veriyorsa ona yönelecektir doğası gereği. Seri bu toplum eleştirisini çok öne çıkarmıyor ama ana karakterimizin geçirdiği değişimler ve olaylara verdiği tepkiler düşünüldüğünde ana temalardan birisinin kişinin zorlukların üstesinden gelerek kendini bulması ve özgürleşmeye çalışması olduğu söylenebilir.

Bir manga uyarlaması olmasından sebep bolca animelerden fırlamış gibi duran tiplere ve konuşmalara maruz kalacaksınız, bunlara takılmayın derim. Zira Alice in Borderland kendi koyduğu kurallara ve çizdiği dünyaya gayet sadık ve zekâsıyla öne çıkan bir iş, bu yönden aşırı efekt ve aksiyona abanan akranlarından ayrılıyor rahatlıkla ki benzerlerine nazaran buradaki aksiyon ve kan vahşet kullanımını epey gergin bulduğumu itiraf etmeliyim.

Hızla değişen tonu zaman zaman "n'oluyor lan!?" dedirtse de hemen her döneminde izleyiciyi şaşırtan senaryo tercihleri gayet temiz bir ilk sezon izletti bize ve ikinci sezonda kartların yeniden dağıtılacağını da güçlü şekilde hissettirdi. Şimdi krupiyeler düşünsün!



**EDİTÖRÜN NOTU:** Kaliteli manga uyarlamalarını özlemiştik, 2. sezonu acil gelsin. ★★★★☆




FMTI

# DIRTY ART CLUB



Dirty Art Club'ı tek kelimeyle anlat deseler "huzur" derim. Oksimoron gibi gelecek ama en karamsar tınıları bile beni huzurla dolduruyor resmen. Dinlerken eğlenmiyorum, resmen keyif alıyorum. Heavy Starch, Hexes ve Vermilion albümleriyle ruhumu doyurmaları yetmiyormuş gibi yeni bir albümle çıkageldiler: FMTI

FMTI, 15 şarkı - 36 dakikayla birlikte daha konsantre bir albüm olmaya çalışıyor. Birçok parça 2 dakika civarında fakat bundan tahmin ettiğimden daha az şikayetçi oldum diyebilirim. Çünkü eski albümlerden bazı parçaların gereksiz uzatıldığını biliyorum.

Huzursa huzur, bulutların üzerinde uçmaksa bulutların üzerinde uçmak. İstediğiniz her şeyi veriyor size Dirty Art Club ve FMTI. Ama şikayetçi olacağım bir konu var evet. Yahu sıkıldık artık kardeşim güya müzik plaktan gibi geliyormuş sesine gibi canım aaa! Her albüme, her şarkıya da yapmazsın yani değil mi? Yoksa plaktan çalıp mı kayıt alıyorsunuz olm siz?! Bilmiyorum, Dirty Art Club'un kafasına henüz daha ulaşamadım ben, yapıyorlarsa şaşmam yani. ■ **CEVDET**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Tür olarak nereye sokacağımı bilemediğim Dirty Art Club, bu albümde de direkt olarak ruhunuza hitap etmeye çalışıyor. ★★★★☆




# CYBERPUNK 2077: RADIO VOL.1 & VOL.2

Cyberpunk 2077 gerçekten de çok ses getirdi geçtiğimiz ay içinde, iyi ya da kötü. Ama tıpkı oyunun kendisine olan tepki gibi, oyunun müzik tercihlerine de insanların tepkisi belliydi. Ortada kalan yok: Ya seviyorsunuz ya sevmiyorsunuz.

Eleştiri noktaları da genellikle "cyberpunk oyunda nasıl 80'lerin Synthwave'leri olmaz kardeşim" temalı. Eğer oyunu oynamadıysanız ya da tekrar dinlemek istiyorsanız oyunun orijinal soundtracki de radyolarından seçmece olan ve yine oyuna özel yapılmış şarkılar da çoğu müzik platformunda albüm olarak çıkmış durumda.

Ben genel olarak oyunun müzik tarafını sevmiş kısma dahilim. 80'lerin Synthwave dönemi bu türle özdeşleşmiş bir şey, fakat oyunu oynayınca Synthwave'in kesinlikle Cyberpunk 2077'ye uymayacağını fark ettim. CP2077'nin evreni daha karanlık ve müzikleri, özünü 90'ların bu evrene daha uygun endüstriyel, sert, hatta yeri geldiğinde gürültülü havasından almış. Bu durum Run the Jewels'ın No Save Point'inden ikinci albümün son şarkısı olan Poloz'un On My Way To Hell'ine kadar hissediliyor.

Genel olarak şarkıların temalarının oyunun evrenini güzel yansıttığını düşünüyorum. İkinci albümün açılış şarkısı olan Ponpon Shit mesela tuhaf bir anime şarkısı gibi başlayıp nakarat kısmında dubstepe bağlaması, ya da direkt olarak sözleri bile yeterli. Şarkıların bazıları oyun karakterlerine bile bağlanabiliyor. Mesela Grimes'ın Delicate Weapon'ı Lizzy'nin hikâyesine bağlanabiliyor sözlerine bakıldığında. Böyle ufak detaylar ve bağlar genel olarak tüm derleme şarkılara hâkim.

Benim şu iki albüm hakkındaki en büyük sıkıntımsa oyundaki çoğu lisanslı şarkının buralarda olmaması. Youtube'da "oyundan alınmış" versiyonlarını dinlemeyi sevmiyorum yahu, atın üstümüze tüm müzikleri! ■ **SABRİ**

**EDİTÖRÜN NOTU:** Oyundaki radyo müziklerini yeteri kadar iyi yansıtan iki derleme albüm olmuş. Keşke daha fazlası da olsaymış ama. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

# TONIKAKU KAWAII

## Kutsal (!) müessese

Oturup 150 bölüm Hunter x Hunter bingle'lemek veya ne bileyim Crusader Kings III'te İskandinavya İmparatorluğu'nu kurmak dururken kim neden evlenir şu yaşıma kadar anlayabilmiş değilim ama var işte öyle de bir müessese. Tonikaku Kawaii de tahminimce "yaw bizim şu memlekette evlilik oranları düştü, bir anime yapalım da millet evlenmeye özensin" diye yapılmış. Şimdi yalan söylemeyeyim, biraz özendirmedi değil, Tsukasa gibi bir "bu dünyadan olmayan" bir kıza denk gelirsem neden olmasın moduna geçirdi azıcık. O da bir şey.

Elemanımızın adı Nasa. Evet bildiğiniz Nasa'dan geliyor adı, anne-babası da bir garip çocuğun. "Nasa'dan önce ışık hızına çıkacağım!" diye kendini gaza getire getire aşırı hesap kitap yapan garip birine dönüşmüş. Bir gün Nasa'ya otobüs çarpacakken kızımız Tsukasa bunu kurtarıyor. 2 yıl geçiyor aradan, tekrar karşılaşıyorlar ve löp diye evleniyorlar.

Tsukasa normal bir insan değil aslında ama anime o mevzunun üzerinde çok da durmuyor, olursa ilerleyen sezonlarda artık. Anime birbirini doğru düzgün tanımadan evlenen ikilimizin birbirini tanımasını, tatlı tatlı yakınlaşmasını anlatıyor. Tatlı tatlı diyorum ama bazen fazla tatlı olup sinir de bozmuyor değil. Ya kardeş evlenmişsiniz "ay karımın elini tutmak istiyorum ama çok mu şey olur" gibi muhabbetler biraz fazla naif mi kaçıyor ne? Evlilik başka şeylerin de olabildiği bir müessese, bilmem haberin var mı?

Ama yine de ikilimiz o kadar şeker ki çok da takılmıyorsunuz. Nasa'nın yol yordam bilmezliği, Tsukasa'nın über ideal kız oluşu, Nasa'ya yanık başka saftirik bir kız, Nasa'nin anne-babasının gelinleriyle tanışması, Tsukasa'nın evlenmesini kendine yediremeyen üvey kız kardeş falan çok abidik geyikler çıkartıyor.

Kısacası öyle eğlenceli, ufak tefek sapıklıkları olsa da naif bir seri Tonikaku Kawaii. Evde yalnız, karanlıkta otururken izlerken halinize acıyıp ağlamaya başlamayın ama rica ederim. Bekarlık da güzel ya, çok takmayın kafaya :)




## 2020'NİN EN POPÜLERLERİ

Ben kendimi bildim bileli One Piece en çok satan manga ciltlerinin hep en tepesindeydi ve bu gelenek bu yıl ilk kez bozuldu! Demon Slayer bütün listelerin zirvesini kaptı. 2020'de en çok satan 22 manga cildi de, en çok satan 3 light novel da Demon Slayer'a ait. En çok satan manga cildi 4.3 milyonla 18. Cilt oldu, en çok satan light novel'sa 923 binle Shiawase no Hana.

Mangalarda ilk 30 içinde 3 tane One Piece, 1 tane Attack on Titan, 2 tane de Spy Family var. Ki Spy Family nispeten yeni başlayan bir seri, listenin tepelerinde yeni bir manga görmek güzel.

## YENİ ANİMELER

■ Bir dünya duyuru var: Chainsaw Man, Love of Kill, Slow Loop, Record of Ragnarok, Taisho Maiden Fairytale, The Honor Student at Magic High School, A Harem in an Alternate World Dungeon, Selection Project, Pride of Orange, What If the Ultimate in Fully Immersive VR RPGs Was a Crappier Game Than Reality Itsel, fRail Romanesque (2. sezon), I'm Standing on a Million Lives (2. sezon), World Trigger (3. sezon), yeni Beyblade, My Hero Academia'nın 3. Filmi, Kakushigoto'nun derleme filmi, Rick & Morty: Samurai & Shogun'a devam bölümü, Tonikaku Kawaii'ye Ova, Danmachi'ye Ova.

■ Yeni Code Geass anime serisi geliyor. En son Re;surrection felaketinden sonra umudum pek yok, unuttular Code Geass yapmayı.

■ Büyük yönetmen Mamoru Hosada yeni filmini duyurdu: Belle. Gelecek yaz gösterime girecekmiş.

■ Nisan'da başlayacak olan Tokyo Babylon animesi karakter tasarımlarında intihal yapıldığı gerekçesiyle güncellenecek, o nedenle belirsiz bir tarihe ertelendi.

■ 10 farklı anime stüdyosu Star Wars için 10 farklı kısa anime yapacak. Projenin adı Star Wars: Visions.

■ Platinum End anime oluyor. Bilmeyenler için: Death Note ve Bakuman'ın yaratıcılarının şu an devam etmekte olan mangası. Manga da sonlara yaklaşmış zaten, anime tamamını kapsarsa tadından yenmez.



## YILIN ANİMELERİ?

Her yıl yaptığım Yılın Animeleri kısmını bu yıl yapmadım dostlar çünkü 2020'de güzel yeni seriler çıktı ama çok da fazla çıkmadı, bin kere bahsettiğim eski serilerin devamlarından da tekrar bahsetmek istemedim. Yine de hızlıca bir özet geçmek gerekirse (2019 güz sezonundan başlayıp 2020 güz sezonuna kadar alarak):

Yeni animelerden seçtiğim Yılın Animesi herhalde Eizouken olurdu ama mükemmel olduğundan değil, çok güçlü rakibi olmadığından. Onun dışında izlediklerim içinden yılın en övülesi serilerini şöyle hızlıca sıralayıvereyim: Chiayafuru (3. sezon), Beastars, Haikyuu (4. sezon), Love is War (2. sezon), Fruits Basket (2. sezon), Kakushigoto, Oregairu (3. sezon).

## KISA KISA

■ Ve One Piece mangası 1.000 chapter'ı devirdi! Nice 1.000'lere! (yok o kadar da değil)

■ Sony'nin Crunchyroll'u 1.175 milyar dolara satın alacağı kesinleşti.

■ Kenshin'e 2 live-action film daha geliyor ya, yapımcılar hikâyeyi biraz değiştirecek-lermiş. Enishi hikâyesini çok severim ama 1-2 bariz sorunu da vardı, o tahmin ettiğim şeyler değişecekse benim için ok'dir.

■ Somari and the Guardian of the Forest mangası, mangakanın sağlık sorunları nedeniyle sonlandırıldı.

■ VTuber izleyenler çılgınca artıyor. Ekim'de 1.5 milyar izlenmişler toplam. Bu arada School Days'den Kotohona da VTuber oluyor. Umarım tutar da kimsenin başı... ağrımaz.

■ Avrupa Birliği içinde faaliyet gösteren stream servislerinin bölge kilitlerinin kaldırılması, AB içinde yayınlanan bir programın bütün AB ülkelerinde açık olması opsiyonu değerlendiriliyor. Hani AB'de olmadığımız için bizi çok ilgilendirmiyor ama belki uzun vadede bizim de işimize yarar bu yönde verilecek bir karar.

■ Büyük çaplı bir Sailor Moon anketinde en sevilen karakter Sailor Uranus çıktı; Sailor Moon ikinci, Haruka üçüncü oldu.

■ Yapılan bir anket gösteriyor ki Japon halkının %90'ı Demon Slayer'ın ne olduğunu biliyor. En ücra köydeki dedeler bile biliyor yani, öyle popüler. Bir tane daha: İlkokul çocuklarına "en hayranlık duyduğunuz kim" diye sorulan bir ankette Tanjiro "annem, öğretmenim, babam" gibi seçeneklerin yukarısında, 1. sırada çıktı. Bunlar dışında bu ay da Demon Slayer överek geçti, Oda Eiichiro (One Piece), Shinkai Makoto (Your Name.) falan Demon Slayer'ı öve öve bitiremedi.




CYBERP– CYBER– YOK, VALLAHİ DİLİM VARMIYOR...

# CYBERPUNK 2021

GÜLHİS CANPOLAT

Ciddi yazılar yazmaktan nefret ediyorum. Ne zaman hoppidik zıppıdık bir dosya yapayım desem başıma bu geliyor, nereden başlayacağımı bir türlü çözemiyorum. Bakın, biz bu cyberpunk işini beceremedik. Daha kırk fırın ekmek yememiz lazım. Anlatayım neden.

İşin içine siber miber girince millete iki tane çete kurup üyelerine de neon saç, zımbalı yelek verip, suratlarına bir iki elektronik devre elemanı koymakla cyberpunk yapmış olunmuyor. Cyberpunk 2077'ye istinaden, cyberpunk türünün babası William Gibson, oyunun dünyasını eleştiren bir incelemeyi, "Ağır, ama…" diyerek Twitter'da paylaştı. Evet bir şeyler yapılmış ama ortada büyük de bir eksiklik var.

Çünkü işin siber kısmını biz zaten yaşıyoruz. Olay başkaldırı kısmında.

## Ben bi' siberlik göremiyorum?

Çünkü teknoloji öyle bir gecede gelişmiyor. Ayrıca yüksek teknoloji ürünlerin büyük çoğunluğu ancak saçacak parası bol olan insanlara hazır bir şekilde sunulabiliyor. Bize en tanıdık olan oyun teknolojilerinden düşünün; sıradan bir insanın gözlerinin algılayabileceğinden daha fazla pikseli olan monitörden tutun da oyunları sesli komutlarla ya da göz bebeklerinizin hareketleriyle kontrol edebilmenizi sağlayan aygıtlar ve yazılımlar mevcut.

Varsın gerçekçi hologramlar olmayıversin. Senelerdir milletin kalbine pil takıyoruz. Kahvedeki amcalar terminatör olmaya hepimizden bir adım daha yakınlar, kimsenin umursadığı yok.

Birçok ilginç ve bundan on sene önce fütüristik sayılacak teknoloji hayatımıza yavaş yavaş girdi. E biz de geliştirilmesinde atılan her adımda oradaydık. İş böyle olunca birçok şey bizim için çok çabuk sıradan hayatın parçası olup çıktı. Bazı teknolojilerse sadece gerçekten ihtiyacı olan insanlara yönelik.

Çok yakın geçmişte insanlara hayal gibi gelecek şeyleri şimdi hiç düşünmeden yapmıyor muyuz? Adamın kulağında fasulye büyüklüğünde bluetooth kulaklık var, kolundaki saatten sağı solu arıyor. Kablo yok. Telefonu çıkarmak bile yok. Hatta ekrana azıcık basılı tutuyor, hop Siri çıkıyor karşısına, "pizzacıyı ara" diyor, en yakın pizzacı aranıyor. Bir de tutmuş gelmiş bana diyor ki hala bir siberlik göremiyorum. Çok ayıp.

Dokunmatik ekranlar bile hayatımıza gireli sanki kaç sene oldu? İlk başarılı akıllı telefonlar 2000'lerin sonlarına doğru cebimize girmeye başladı, tırnağınla dokununca algılamıyordu falan. Ne çabuk unuttunuz böyle şeyleri.

Tamam, belki daha fantastik şeyler bekliyorsunuz. Henüz bacaklarımızı beğenmediğimiz için yenisini alabileceğimiz bir köşe başı sibernetikçisi yok, kabul. Ama protez teknolojilerinin son yıllarda ne kadar geliştiğini tek tek anlatmama gerek

### Cybathlon

Bu senenin başında, Zürih'te dünyanın ilk biyonik olimpiyatları yapıldı. "Cybathlon" olarak da adlandırılan müsabakalar paralimpik olimpiyatlarından şu şekilde ayrılıyor: Katılan engelli yarışmacıların her biri biyonik protezler, dış iskeletler ve benzeri yardımcı araçlar kullanıyorlar. Yani amaç aslında bu cihazları da bir bakıma test etmek, birbirine karşı artılarını ve eksilerini görmek. Fakat bir yandan da bu teknolojilerin laboratuvarlardan çıkıp insanlar tarafından kullanıldığını görmek gerçekten heyecan verici: tinyurl.com/ogz-159-protez

yok herhalde. Ve dahası da yolda. İşi detaylandırmaya da burada başlayacağım.

Ohio Üniversitesi, Nöromodülasyon Merkezi'nden Dr. Ali Rezai direkt olarak beyne yerleştirilen çipler yardımıyla bedensel engelli insanların hayatlarını kolaylaştırmanın peşinde. Çalışmaları henüz ticari kullanıma açık değil, fakat bu çoktan işe yaramadıkları anlamına gelmiyor.

Klinik testlere katılan ileri yaştaki Parkinson hastası bir adamın ameliyatı VICE tarafından videoya çekilmiş. Ameliyat öncesi ellerinin nasıl kontrolsüzce titrediğini görebiliyorsunuz. Senelerdir eve kapalı kaldığından bahsediyor. Beyin ameliyatı sırasındaysa uyanık kendisi. Küçük çipi bir robot yardımıyla beynin Parkinson'a yol açan bölümüne yerleştiriyorlar. Ve anında %80 başarı.

Hastadan elini kaldırıp havada tutmasını, döndürmesini istiyorlar. Kaldırıyor, döndürüyor. Titreme yok. Neredeyse hiç yok. İnce motor kabiliyetlerini kaybettiği için senelerce eve kapalı kalan bir insan



için bunun anlamını, yaratacağı hissiyatı kavrayabilmek gerçekten güç.

Aynı video içinde, benzer çiplerle felçli insanların dış mekanizmaları ya da protezleri kontrol edebilmelerini ya da kaybettikleri hissetme duyusunu geri kazanmalarını sağlayan uygulamaları da gösteriyorlar.

Abiler, beyinle kontrol edilebilen diyorum. Bu da mı siber değil?

### Ama orada sibernetik iyileştirmelerini hack'liyorlar falan...

Tamam kardeşim. O da var. Şeker hastalığının şeker yemekten kaynaklanmadığını kabullenebilirseniz tip 1 şeker hastalarının



**Jason Barnes elini kaybettikten sonra koluna bir baget bağlayarak bateri çalmaya devam etmiş, Atlanta Üniversitesi'nde müzik bölümünü kazanmış. Birkaç sene önce Georgia Tech'de de parmakları ayrı ayrı hareket eden bir biyonik eli test etmiş. Hem de piyano çalarak: tinyurl.com/ogz-159-piyano**

## Kendi elini kendin yap!

Girdim baktım, gerçekten 3D yazıcı dosyalarını tık diye indirebiliyorsunuz. Bedava. Bazen insanları seviyorum gerçekten. Cyberpunk'ın siber kısmının olayı da biraz insanların sisteme karşı kendi özerkliğini yaratma amacıyla modifikasyonlarını kullanması. Evet, plastik bir el başkaldırı manifestosu olmaktan çok uzak ama engelli insanların ihtiyaçları düşünülmeden tasarlanmış bir dünyada gayet olabilir de.

Enabling The Future'ın onlarca değişik boyut ve stildeki e-NABLE protezlerini yapmak için tek ihtiyacınız olan bir 3D yazıcı, bir de elektrik aksamları eklemek ki hepsini anlatıyor sitede. Bazı modellerin CAD dosyaları bile mevcut. Yani oturup vakit harcamak isterseniz hazır modellerin üstünde istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz. Bu protez modelinin, özellikle büyüyeceği ve kısa aralıklarla yeni protezlere ihtiyacı olacağı için çocuklara katkısı yadsınamaz.

Ben girdim baktım. Parmaklarını, dirseğinden ya da omzundan kolunu kaybetmiş insanlara göre çeşit çeşit protez var ve iki tıkla 3D yazıcı dosyalarını indirebiliyorsunuz. Teknik olarak, üçüncü bir kol istiyorduysanız buradan yapabilirsiniz. Buyurun biyonik insan.

senelerdir insülin pompalarını hack'ledikleri gerçeğine gelebiliriz. Bu pompalar kan şekerini düzenleyen hormonları kana vermekle sorumlu, fakat aynı zamanda günde defalarca kan şekerinizi pompaya yazmanız gerekiyor.

Tanıştırayım: Açık Yapay Pankreas Sistemi (OpenAPS). Herkese açık olan bu kodu, pompanızı ve bir Rapsberry Pi'yi kullanarak pompanın herhangi bir devamlı şeker ölçüm sensörüyle kan şekerine göre kendi ayarlamasını kendisinin yapmasını sağlayabiliyorsunuz. Hadi bakayım, ev yapımı iç organdan daha siber ne bulabilirim size bilmiyorum.

Bütün bunların gerçekleşebilmesinin tek nedeniyse insanların birbirlerini düşünmesi. Bu tek kişilik bir iş değil. Peki, bunun olayla ne alakası var?

## Siberi bulduk. Punk kısmı nerde?

Neden dilim varmıyor cyberpunk demeye? İşte o kısmı başkaldırı ve insanların birbirini kollaması kısmında saklı.




Birçok teknolojik gelişmeyle birlikte aslında "bilişim teknolojilerinin boyunduruğundaki baskıcı toplum" olma durumuna da alıştık. Çok değil, bundan bir iki sene önce insanlar "bu telefonlar bizi dinliyor galiba yaa" dediğinde paranoyak diyorlardı; şimdi millet "ehehe, bak beş kere hamburger diyelim acaba McDonald's reklamı mı, Burger King reklamı mı çıkacak" diye dalgasını geçmeye başladı.

Birkaç ay önce en hararetli dönemlerini yaşayan BLM protestolarında polis ekipleri yüz tanıma teknolojileri kullanarak, protestoda gözaltına alamadıkları insanları evlerinden toplamayı denediler. Aynı protestolarda kendileri Robocop gibi gezerken, Kovid hastalarına bakan

## Ben burnumla kontrol etmek istiyorum!

Almanya'nın Saarland Üniversitesi'nden Martin Weigel ve ekibi, akıllı cihazlara bağlanabilen elektronik dövmeler üretiyorlar. Parmağın kenarına yapılan bir dövme düzken ses ayarı yapıp, parmağı kıvırınca ileri-geri düğmesine dönüşebiliyor. Sakızdan çıkan dövmeler gibi suyla yapıştırılması da ayrı komik. Ekip bu teknolojinin yaygın kullanıma geçmesi için bir on yıl daha gerektiğini söylüyor ama çıkar çıkmaz deklanşör görevi gören bir tane yaptırmak istiyorum. Kesinlikle selfie çekmek için değil.





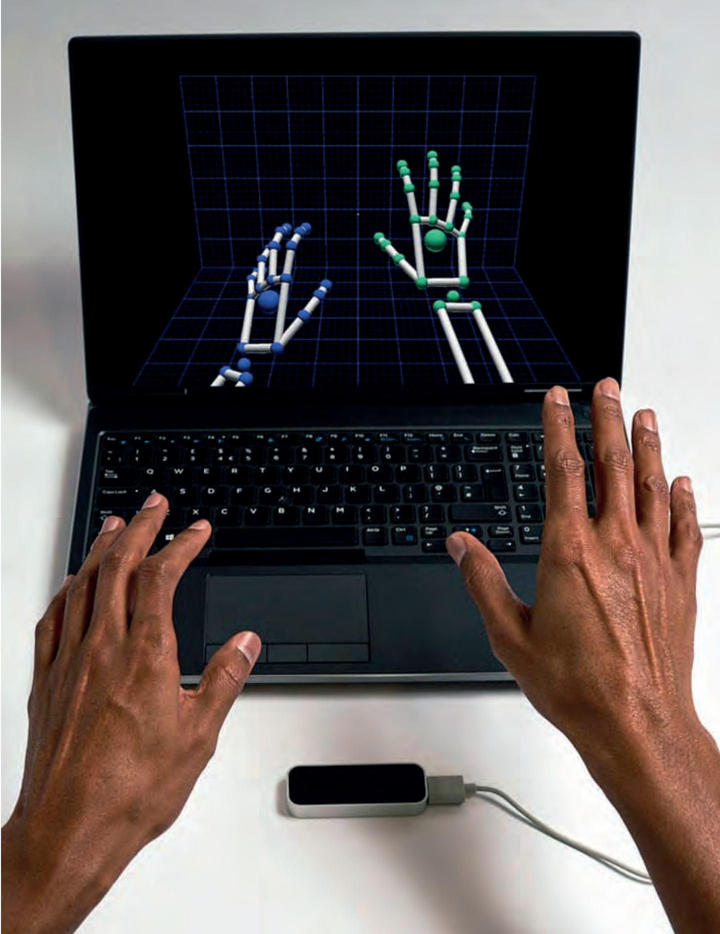


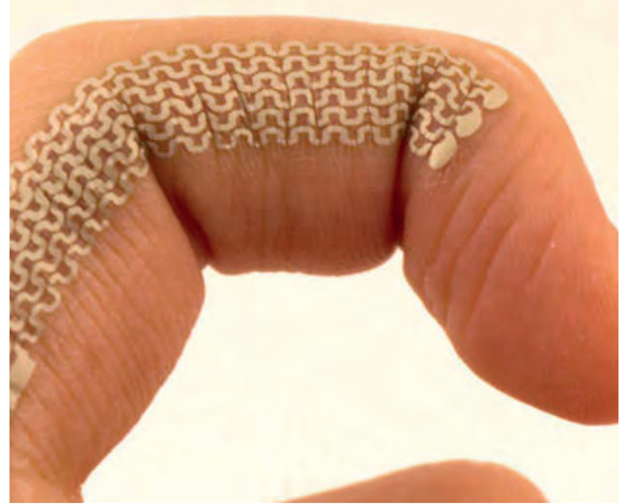

## Teknoloji tek başına baskıcı olabilir mi?

Yeni yeni farkına vardığımız durumlardan birisi de, teknolojilerin onları yapan sistemleri taklit ettiği. Irkçı oksijen ölçer mi olur demeyin. Oluyor. Kovid tedavisinin takibinde kullanılan cihazlardan biri de oksimetre; parmağa takılan ve kandaki oksijen seviyesini ölçen bir cihaz. Bunu da derinin içine iki çeşit ışın gönderip yansımasını okuyarak yapıyor. Konunun nereye gittiğini görebiliyorsunuz sanırım.

Özellikle Pulse marka (en yaygın) oksimetreler üzerinden dönen araştırmalarda, siyahi bireylerde %8'in üzerinde sapma görülebiliyor. Örneğin kan oksijen seviyesi %68 olan bir kimse için %76 görünen sonuç, özellikle hastane ve ilk yardım ekiplerinin gereken tedaviyi geç yapmasına yol açabiliyor.

Benzer bir ırkçı teknoloji de, Twitter'ın yüz algılama yazılımı. Geçtiğimiz Eylül ayında resim algılama yazılımlarının beyaz yüzlere öncelik verdiğini Twitter kendisi de kabul edip bir özür yayınladı. Ama gerçekten daha nesnel bir yazılım yaratabilecekler mi? Ya da yaratmaya çalışacaklar mı? Göreceğiz.







hemşireler kendilerine çöp poşetinden koruyucu kıyafet yapmaya çalışıyorlardı.

Daha geçenlerde yarım saat Google sunucuları çöktü, herkesin her şeyi allak bullak oldu. Monopoli çünkü. Bir tek Google var. Ooo, Facebook şöyle kötü, böyle beter deyip tıkır tıkır Whatsapp kullanıyoruz. Neden? Bir tek o var. Instagram kafasına göre resim paylaşma uygulamasından alışveriş merkezine dönüşebiliyor. Neden? E millet kullanmaya devam ettikten sonra her şeyi yapabilir, kâr değil mi?

Belki henüz o son damla gelmedi. Henüz cyberpunk fikrinin gerektirdiği kadar, başkaldıracak kadar ne bu monopolilere sinirliyiz, ne de birbirimizi umursuyoruz. Düşünmüyor insanlar birbirlerini, kimse tutup da aksini iddia etmesin. Bu yüzden temiz su kaynakları, Wallstreet'te altın, uranyum gibi borsası yapılan kaynaklar listesine girebiliyor. Adamlar küresel ısınmanın farkında ve umurlarında değil. Kimse dur demezse alır da, satar da. Vicdanlı adamın Wallstreet'te işi ne?

### İçiniz karardı mı? Olsun biz görmeyiz o günleri zaten.

Bazı şeylerin değişmesi için, cyberpunk türünün kült örneklerinde olduğu gibi doğadan ve insanlığın sınırından uzaklaşmamız mı gerek illa ki acaba? Ya da devletlerin büyük şirketler tarafından yutulmasını mı bekleyeceğiz?

Bir yandan hiçbir toplumsal farkındalık yaşanmadığı da söylenemez. Son birkaç yıl içinde cinsiyet politikaları, bireysel hak ve hukuk, ırkçılık ve anti-faşizm konusunda toptan bir fikirsel açılım yaşandı. Bunda artık insanların hemen yanlarında destekçileri olmasa bile aslında hepimizin internet üzerinden bağlı olmamızın da etkisi var. Ben buradan dünyanın öbür yanındaki bir düşünceyi destekleyebiliyorum. Ama bu düşünsel başkaldırıların birçoğu aksiyona dökülebilmiş değil henüz.

Yine de, bunun da tarihin kaçınılmaz bir parçası olacağını düşünüyorum. Bu devran böyle gitmez. Bir noktada biz de gerçek cyberpunk açılımını yaşayacağız. Ya da belki bizim torunlar işler o kadar kötüye gitmeden durumu düzeltmenin bir yolunu bulacaklar.

Ya da öyle umuyorum.

**Musk zamanında Apple'a Tesla'yı satmayı teklif etmiş (şu anki değerinin 10'da 1'ine) ama Apple görüşmeyi kabul bile etmemiş.**



# Mutasyon gerilimi

## Panik yapmaya gerek yok!

Rastgele kendine uzman kişilerin televizyona çıkarıldığı, gazetelerde sayfa sayfa haberlerinin yapıldığı ülkemizde henüz ortada yeterli veri olmamasına rağmen mutasyona uğrayan korona virüs türü hakkında asılsız haberlere maruz kaldık. Aşıyı geliştiren şirketlerden BioNTech'in CEO'su Uğur Şahin'in açıklamalarına göreyse yapılan panik yersiz. Mevcut aşının muhtemelen mutasyona uğramış türe karşı etkili olacağını söyledikten sonra herhangi bir sorun çıkması durumunda 6 haftalık süreç içinde aşıyı yeni bir tür için güncelleyebileceklerini vurgulaması içimizi rahatlattı.

Öte yandan, Dünya genelinde aşılanmanın başlamadığı şu dönemde daha hızlı yayıldığı belirtilen türün İngiltere dışında Almanya ve Japonya'da görülmesi evinde oturamayan insanların başımızı ağrıtmaya devam edeceğini gösteriyor. ■ ARES

# Kendi halinde yalnız beyinler

## Yalnız bireylerin yalnız beyinleri

Henüz yalnızlığın çaresi bulunmasa da yalnız olan kişinin beynine olan etkileri üzerine çeşitli araştırmalar her zaman ilgi çekici bir konu olmuştur. Uzun süre yalnız yaşayan tanıdıklarımızda şahit olduğumuz değişimlerin basit bir alışkanlık bahanesi ötesinde beyin yapılarında değişikliğe kadar uzanan önemli bir temele sahip olduğu Kanada'da yapılan bir araştırma sonucunda belirtilmiş.

Gelecek planlama, geçmişi hatırlama, hayal kurma, başkalarını düşünme gibi eylemlerin gerçekleştirildiği bölgelerin daha fazla ağ yapısıyla bağlı olduğu ve gri madde bölgelerinin daha büyük olduğu belirtiliyor. Sosyal etkileşimden uzak olmanın sonucu nedeniyle bu bölgelerin daha güçlü olduğu tahmin edilse de henüz kesin bir yargıya varmak için yeterli veri bulunmuyormuş. Pandemi nedeniyle içinde bulunduğumuz durum düşünüldüğünde yakın zamanda deneyi sonuçlandıracak kadar veri elde edeceklerine eminim. ■ ARES



# NASA katliamı

## Sen de mi NASA?

Çeşitli deneyler için NASA laboratuvarlarında tutulan 27 tane maymunun aynı gün içinde ötenazi yoluyla hayatlarına son verildi. Laboratuvar şartlarında yaşamaları sonucunda çeşitli hastalıklara yakalandıkları belirtilen maymunların yaşlandığı ve 21 tanesinde Parkinson hastalığı olduğu Guardian tarafından ulaşılan dokümanlarda yer alsa da özel bakım merkezlerine kaldırılma olasılığının hiçe sayılması özellikle hayvan hakları savunucularının isyan etmesine yol açtı.

NASA tarafından yapılan açıklamaya göreyse iddialar asılsız. NASA veya bağlı kuruluşlarının hiçbirinde maymunların olmadığı söyleniyor. Belirsizlik devam etse de, açıklanan resmi verilere göre sadece 2017 yılında Amerika'da 74 bin adet maymunun deneylerde kullanılması vahşetin boyutunu hayal etmek için önemli bir bilgi olarak aklımızda kalmalı. ■ ARES



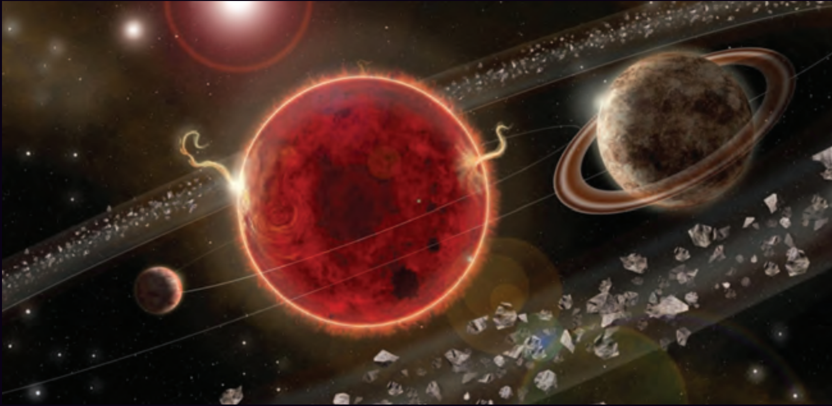
# Ufukta bir Captain China mı var yoksa?

## Baş döndürücü gelişmeler, akıl almaz iddialar!

2020 senesini çoğu insan pek hayırla yâd etmeyecek Covid-19 sebebiyle. Öte yandan, bugün dünyanın herhangi bir yerinde sokağa çıkıp insanlara bu baş belası virüsün kaynağı hangi ülke diye sorsak, muhtemelen mikrofon uzattıklarımızın %90'ı Çin yanıtını verecek. Yani 2020 senesi Çin'in de dünya genelinde pek hayırla yâd edilmediği bir yıl olarak hafızalara kazınacak. Ama olaya Çin'in açısından yaklaşırsanız, onlar için 2020'nin aslında epey başarılı bir yıl olduğu gerçeğiyle karşılaşacaksınız. Pandeminin ilk ortaya çıktığı Vuhan da dâhil ülkenin pek çok yerinde yaşam normale dönmekle kalmamış, bir de bu arkadaşlar kalkıp Ay'a gidip toprak falan getirmiş, yapay Güneş üretmiş, hiçbiri yetmemiş bir de kalkıp hava olaylarını modifiye edecek teknolojilerinin kullanımını arttıracaklarını duyurmuşlar. Bir de biyolojik olarak geliştirilmiş süper asker iddiaları var, ona sıra bile getirtemedim, düşünün.



Şu Ay'a gidip toprak getirme hadisesini geçen ay bu satırlarda okumuştunuz zaten. Diğer haberlerin de detaylarına inmeye başladıkça Çin'in dünya barışına gerçekten de bir tehdit olup olmadığını ufaktan sorgulamaya başlamanız pek olası: Mesela şu hava olaylarını modifiye etme muhabbeti, demin de dediğim gibi Çin bu teknolojileri zaten uzun yıllardır kullanıyor. Şimdiki amaçlarıysa 2025 yılına kadar kullanım alanını Hindistan'ın yüzölçümünü dahi aşan büyüklükte bir alana genişletmek. E bu da tüm komşu ülkelerin de hava olaylarını etkileyebilecek bir durum. Süper asker mevzusunda da manzara ürkütücü: Daha evvelden gene bu sayfalardaki birçok habere konu olan CRISPR gen editleme teknolojisi yoluyla, Batman'deki Bane tadında arkadaşlar yaratıldığını savunuyor Amerikan Ulusal İstihbarat Müdürü John Ratcliffe. Bu korkunç iddialar karşısında "umarım ileride çoluk çocuğumuz bu Covid-19 günlerini arar bir duruma gelmez" diyor insan. ■ **İHSAN A.**



# Uzayın derinliklerinden gelen başka bir radyo sinyali mi?

## Ve gene mi Proxima Centauri?

Küçükken bu Robinson Crusoe temalı işleri çok severdim, nedense beni epey düşündürtürlerdi. Mesela en klişesi herkes gibi, ıssız bir adada yanımda ne isteyeceğimi düşünmekti. Ya da işte, her Allah'ın günü "survival" kafasında olmak, ufukta bir geminin belirmesini ya da gökyüzünden süzülmesi muhtemel bir uçağın yolunu gözlemek… İşte biz modern insanların da bu uzayda başka bir uygarlık bulma takıntısını da her gördüğümde aklıma bu ıssız ada mevzusu geliyor. Ama burada önemli bir fark var, Crusoe ve onun gibi resmedilen tüm kahramanların dönecek bir evleri vardı ve kendilerine tamamıyla yabancı bir habitatta yaşamda kalma mücadelesi içindeydiler. Oysa ki biz bilinmezlikle bozmuşuz kafayı. Evimizin tamamen yok edilmesi ihtimaline rağmen…

Uzayda yaşam var mı sorusunu ciddi anlamda iş edinmiş insanları bir araya toplayan, NASA bünyesindeki ünlü SETI (Dünya Dışı Akıllı Yaşam Araştırması) projesini bilirsiniz. İşte SETI tarihindeki ünlü Wow! sinyalinden sonra ilk defa araştırmacıları heyecanlandıran bir sinyal daha keşfedilmiş, hemen dibimizdeki Proxima Centauri'den üstelik. Üstelik yazdım da aslında "ilginç şekilde", hatta "şüpheli bir şekilde" daha yerinde olurdu; zira gelişme yarattığı heyecan yanında, birçok bilim insanının da temkinli açıklamalar yapmasına neden oldu. Söz konusu sinyale karşı şüpheci yaklaşılmasının en büyük sebebi, hemen dibimizdeki Proxima Centauri sisteminde bir hayat olsa bunu bilmeyecek olmamızın pek ihtimal dâhilinde olmayışı.

Valla sizi bilmem ama bana "ehikiki, aslında sinyalin kaynağı Dünya'ymış" falan tarzı bir açıklama yapılacak ve konu kapanacakmış gibi geliyor. Biz de milyarlarca Crusoe olarak ufukta belirecek yeni gemi yahut uçakların yolunu gözlemeye devam ederiz artık. ■ **İHSAN A.**

GELENEKSEL OYUNGEZER

# 2020 YILININ DONANIMLARI ÖDÜLLERİ

Bu sene biz durduk, teknoloji durmadı. Biz evlere kapandıkça yeni yeni ürünler sanal mağaza raflarını doldurdu. Biz sıkıntıdan kendimizi alışverişe, elektronik eğlencelere verdikçe onlar daha iyi ve güzelini üretmeye devam etti. Öylesine elektronik aldık ki bu sene, ürünler dara girdi, satıcılar fiyatları uçurdu, biz yılmadık. Tüketimi tüketene kadar saldırdık teknolojik ürünlere. Ama hakkımız da vardı hani, eğer piyasada bulunabilseler yeni bir bilgisayar veya konsol için şahane bir seneydi.

Geçmiş senelerde olduğu gibi bu yıl da favori ürünlerimi topluca bir paylaştım sizinle. Her ihtimali test etmiş olmak veya objektiflik gibi iddialarım yok, gönlümden geçenleri sundum. Bu sene bir de yenlik yaptım, listemizde yer bulamayanları pansiyonlara yerleştirdim.

TUĞBEK ÖLEK




Oyuncu Bilgisayarı

## ACER TRITON 500

Bu bilgisayarı neresinden anlatmaya başlasam bilemiyorum. Görünüşü, dokunuşu, performansı… beraber geçirdiğiniz her anda yüzünüze hafif bir gülümseme koyan bir sistem. Anlamlı mı yani? Değil. Dizüstü bilgisayar altı üstü; yani lisede abayı yaktığın yârin değil ki bu. Bir bilgisayar insanı kendine hasta eder mi? Ürünü inceleyeli, geri yollayalı altı ay oldu, halen o ince hatları, o pürüzsüz kapakları aklımdan çıkmıyor. Hayır bir de pandemi dönemi evden mi çıkıyorsun, ne yapacaksın dizüstü sistemi? Yok yani mantıkla anlatamıyorum cidden, oyuncu bilgisayarı değil bu, bir tutku nesnesi. Acer boşuna Porsche'yle ortak sistem falan tasarlıyor, Triton bence oyun dünyasının Lamborghini'si zaten.

Oyun İşlemcisi

## AMD RYZEN 5 5600X

Bu sene AMD ile Intel arasındaki rekabet için söylenebilecek tek bir şey kaldı: "Yeter vurma artık öldü". Her bir Ryzen nesliyle kendini öyle geliştiriyor ki AMD, artık hangisini alsak tartışmasının da anlamı kalmadı. Bu yılın dördüncü nesil, 5000 serisi Ryzen'lerini herkes ayakta alkışladı. Özellikle Ryzen 5 5600x uygun fiyatı ve üst modellere kafa tutan performansıyla çok beğenildi. Piyasada bulunamadı, bulunduğunda fahişten satıldı, ama yine de tartışmasız favori idi. Intel'se beş senedir kararlılıkla sürdürdüğü iki sloganına sadık kaldı: "Ben aradığım notayı buldum hacı", "Gelecek nesil nasıl süper olacak anlatamayız yani".

***Pansiyon Ödülü: Azıcık olsun sempati hissedebilsek hak eden Apple M1'di ama, kapalı ekosistem terörizmiyle pazarlık yapmıyoruz.***







Ekran Kartı

## NVIDIA GEFORCE RTX 3080

Çıktığı günden beri RTX'e etmediğimiz kalmamıştı. Ne Ray-Tracing'inde can bıraktık ne de DLSS'inde. Ama yılmadı NVIDIA, çalıştı, çabaladı, Turing mimarisi ve teknolojilerini öyle bir yere getirdi ki gözlerimiz yaşlı tüm tükürdüklerimizi geri yalattı bize. RTX 3000 serisi fiyat, performans ve teknolojiler olarak GPU tarihinin en parlak döneminin sembolü oldu bizim için. Özellikle DLSS 2.0 tam anlamıyla bir mucize, halen bir teknoloji hem grafik kalitesini hem performansı nasıl arttırır kafam basmıyor. Olsun, biz üzümü yiyoruz mühim olan kısmı orası. Tabii üzümü bulursak. Geldiği gün tükeniyor. Aklınızda bulunsun sabah erken saatte alabilme şansınız daha yüksekmiş.

***Pansiyon Ödülü: Ryzen'lerden vakit ayırıp da Radeon'lara teknoloji geliştiremediği için AMD bu sene GPU'larına anca silikon bastı durdu. Fiyat ve performans açısından bir yerlere geldiler ama teknolojide toptan sınıfta kaldılar.***

Oyun SSD

## XPG GAMMIX S50 LITE

Bu yıl heyecanla beklediğimiz PCI Gen4 SSD'ler de kendilerini göstermeye başladı, ama öyle fiyatlarla geldiler ki gördüğümüz yerde kaçtık. Yani SSD'lerin ekran kartından pahalı olabileceğini bilmiyorduk. Ama yeni nesil SSD'lerde alınası tek istisna XPG S50 Lite idi... Evet performans olarak Gen4 için çok yavaş bir ürün ama Gen3 fiyatına bir adım daha yüksek performans veriyor, daha ne isteyelim.






Network Ürünü

## TP-LINK DECO P9

Uzun uzun yıllardır süren, katlar ve odalar arası kablosuz ağı yayabilme maceramız sonunda şampiyonunu buldu. TP-Link eş zamanlı hem Cat5, hem elektrik hatları, hem de kablosuz sinyali üzerinden konuşabilen bir Mesh ürünü geliştirdi. Bir verinin ev içinde yol alabileceği başka da bir teknoloji yok zaten.




Oyun Monitörü

## LG ULTRAGEAR 4K 27GN950

Bu sene nihayet 4K monitörlerde yüksek tazeleme hızlarının belini kırabildik. GPU performanslarımız da coşunca ver çözünürlüğü, ver fps'yi, oyunlar şenlik oldu. Ama LG bu şenlik ortamına bir de şahane bir ergonomi ve mükemmel görüntü kalitesiyle gelince taçlandırılmayı hak etti. NanoCell teknolojisi olmayan bütün monitörleri satıyoruz, ilgilenen olursa ses etsin.




Ev Konsolu

## SONY PLAYSTATION 5

İki senedir yılın konsolu ödülünü bir sanal gerçeklik cihazına verince artık ev konsolları için yeni bir kategori açmak şart oldu. Yeni neslin konsollarını tartarken de Playstation 5'in tasarım hariç her açıdan benim için ağır bastığını gördüm. Evet bu yeni nesil grafik kalitesi olarak aklımı alamadı henüz. Ama hızlı oyun yükleme, sessiz çalışma, yüksek fps, şahane bir arayüz... Playstation 5'in konforuna bir kere alıştınız mı eski nesle dönesiniz gelmiyor.

***Pansiyon Ödülü: Diyeceksiniz ya Xbox? Onun için şahane bir fikrim var aslında. Nasıl olsa mini oyun PC'leri üretip duruyor ilk günden beri MS, bu işin kutusunu bir kenara bırakıp Xbox'ı artık bir işletim sistemine çevirseler ya.***




Kontrol Cihazı

# SONY DUALSENSE

Bu yılın tek daralan kategorisi de bu oldu. Eskiden klavyeler, fareler, tek tek seçerdim. Bu sene elime alıp da hayran kaldığım tek bir kontrol cihazı oldu: DualSense. Tasarımı, üretim kalitesi, detayları, üzerindeki teknolojilerle akıl almaz bir ürün geliştirmiş Sony. DualSense'e adını da veren titreşim ve dirençli tetik özelliklerini yazıya döküp anlatmam mümkün değil. DualSense çağının o kadar ilerisinde ki önümüzdeki yıllarda da bu kategoride çok bir değişim olacağını sanmıyorum.




Ses Ürünü

# SONY WH-1000XM4

Bak nasıl yalancı çıktım, bir kategoriyi daha daraltmışım. Eskiden oyuncu kulaklığına ve hoparlöre de ayrı ödül verirdim. Ama baktım cidden gerek yok. Eğer Sony'nin bu muhteşem kulaklığını kullanıyorsanız oyunda da Zoom'da da müzik dinlerken de film izlerken de başka hiçbir şeye ihtiyacınız yok. İnanılmaz bir gürültü engelleme performansı, muhteşem ses kalitesi, birden fazla cihaza bağlanma, kablolu-kablosuz kullanma, akıllı asistanlarla çalışma... tek kelimeyle mükemmel.

***Pansiyon Ödülü:** Ya... Bu sene Apple da bir kulaklık yapmış, bundan iki misli ağır, üç misli pahalı, çıkmış bu ecnebi fanboyları övüyor falan inanılmaz... inanılmaz. Ananız mı Apple, babanız mı? Ayıptır ya...*




Oyuncu Telefonu

# POCO X3 NFC

Baktım bu senenin ödüllerinde daha çok bulunması zor ve pahalı ürünlerden gidiyorum, dedim dur telefon işinde aklı selime oynayayım. Elbette on bin küsur bayılıp süper bir telefon aldınız mı her türlü oyunu canavar gibi oynarsınız. Peki amiral gemilerine, oyuncu bilgisayarları ve konsollara parası yetmeyen ne yapacak? Gel kardeşim performansı, ekran tazelemesi, pil ömrü, oyuncu özellikleri sana rahat rahat yetecek bir Poco X3 al kendine. Genshin'i, Wild Rift'i şahane, Diablo'su yolda... Eskisi gibi değil, mobil oyunda çok eğlence var artık. Poco X3 NFC kendinden 3-4 misli pahalı modellere taş çıkartacak bir oyun cihazı.

***Pansiyon Ödülü:** Para dert değildiyse eğer, elimizi vicdanımıza koyalım, bu yılın en iyi telefonu iPhone 12 Pro idi. Ama halen lightning portu var üzerinde ya, inanılmaz bir şey. Arkadaş geçsene USB-C'ye yani, ne sebep seni halen bu saçma portta tutuyor olabilir? Bak Tim Apple yazıyorum aha bu port gitmeden ben de yeni iPhone falan almıyorum.*




Yılın En İyi Oyun Konsolu & Teknoloji Ürünü

# FACEBOOK OCULUS QUEST 2

Geçen sene bu ödülü ilk Quest'e vermiştim, bir sene geçmedi yenisi geldi. Yani yılın teknoloji ürününü yapmışsın, öyle bir ürün ki rekabeti ezip geçecek, yakınından kimse geçemeyecek. Daha bir senecik satmışken bunu, daha iyisini yapıp çıkarıyorsun piyasaya. Üstelik zaten süper ucuz fiyatını 100$'daha da düşürüyorsun. Ya gel Zuck öpücem, kusura bakmayın arkadaşlar dergi ortamında çok yanlış biliyorum ama öpmem lazım bu adamı, böyle bir güzelliği kim yapar oyuncuya ya? Ya biz alışmışız her sıradan ürünün üzerine iki RGB şerit, bir afili logo konup önümüze iki misli fiyatla oyuncu ürünü diye konmasına. Adam muhteşem sanal gerçeklik konsolu yapmış yok pahaya satıyor. Üstelik bu sene daha şık, rahat, performanslı, görüntüsü iyi... Yani bir öncekinden her açıdan iyi. Biz konsolda yeni nesli beş sene bekleriz be Zuck, ne yaptın sen, alışkanlıklarımızın kafa ayarını bozuyorsun? Yani ben Zuck'u öpmiim kimi öpiim? Öperken de eğilicem kulağına dicem ki "Oculus falan iyi de dünyanın silme manyağını başımıza bela edip, bütün demokrasileri çürütüp, çocuklarımızın geleceğini distopya etmeyeydin iyidi". Onu da dicem ama...

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

## Cehennemlik Teknolojiler

# Tavuk Aksesuarları

Baştan söyleyeyim, teknolojiyle de Sayın Oyungezerler, emniyet kemerlerinizi bağlayın. Koltuğunuzu dik, masanızı kapalı ve güneşliğinizi açık konuma getirin. Bu seferki cidden bir acayip gereksiz. Tam olarak hangi noktadan giriş yapmam gerektiğine de karar veremiyorum gerçi. İnsanların buna para veriyor olması? Birisinin bunu satmayı düşünmüş olması? Birisinin bunu yapmayı düşünmüş olması?!

Konumuz: Tavuk kolları. Aynen, evet; kol. Yani hani oyuncak bebekten sökülüp ucuna ip bağlanmış kol. Tavuğun üstüne koyunca ip kısmı tüylerinin arasında kayboluyor. Sanki tavuğun kolları varmış gibi duruyor. Ama... Neden?

Yanlış anlamayın. Bu "icadı" görür görmez dedim ki ulan keşke tavuğum olsaydı. Malum, bizim kedilere olmaz bu. Çünkü sonuç itibariyle ben saçma, uyduruk kaydırık şeyleri seviyorum. Ama bazen saçmalama konusunda gerçekten çığır açan Tavuk Kolu gibi icatları görünce bana bile kal geliyor. Abi evde sök bir dandik bebeği ve yap kendine. Neden satın alırsın ki bunu?

Ben bu icadı bulduğumda Amazon'da bunları satan arkadaş elindekilerin hepsini tüketmiş. Artık satmıyor. Tavuklar için balerin tütüşü satıyor ama. Bir de el yapımı ürünler sitesi Etsy'de satan birisini buldum. İşin trajikomik yanı, satan kişi Fransa'da olduğu ve Euro üzerinden satış yaptığı için bir çift kolun fiyatı kargoyla birlikte 167 TL'ye denk geliyor. Bu veriyi yorumlamayı size bırakıyorum. ■ GÜLHİS








## İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

# Ses Geçiren Yastık

Şu yukarıdaki başlığı okuyup resimlere baktığınız an "abiiii, neden her evde üçer beşer yok bundan, insanlığın buna ihtiyacı var!" diye düşünmediyseniz ben de bir şey bilmiyorum!

İnsan vücudunun en büyük sınırlılıklarından biri yatarken bir şey izlemeye veya oynamaya fazla müsait olmaması. Hadi sırtınıza yastık koyup ayaklarınızın altına puf muf almak gibi çözümlerle sırtüstü yatarken bir şekilde idare edebiliyorsunuz. Ama ya yan yatarken? Tek kulağınızın yastığa gömülmesi, duyma organlarınızın %50'sini kullanamamanız sizi de çaresiz hissettirmiyor mu? Adamlar oyunu, filmi vs. iki kulağınızla duyun diye yapmışlar, siz yan yatma keyfi için bu işlevden feragat etmek zorundasınız...

İşte bu müthiş yastık bu sorunu bertaraf ediyor. Yanlış anlamayın, ne içinde hoparlör var ne de enteresan bir teknoloji. Tek olayı delikli olması ve güzelliği de bu basitliğinde zaten. Ses karşıdan geliyor, yastığın içinden geçiyor ve kulağınıza ulaşıyor, bu kadar, sorun çözüldü! İnsanlığın en önemli dertlerini iyi analiz edip bunlara basit çözümler getiren mucitlere büyük saygı duymak kalıyor bize de. ■ ÖMER








# Piksel Günlükleri

## YÜKLE & KAYDET

Yıl 1998 olsa gerek, sömestr tatili dönemi kuzenimin evinde kalıyorum ve her gün deliler gibi PS1 oynuyoruz. Harçlıklarımızı birleştirerek dönemin efsane oyunu Tekken 3'ün bir korsan kopyasını aldık ve oyunun ekseninde dönmeye başladık. Ben Hworang, kuzenim Law derken birbirimizi pataklayarak geçen birkaç günün ardından gizli karakterleri açma kararı alıyoruz ki yığınla gizli karakter var oyunda açılacak.

Tekken 3'te oyunu her bitirdiğinizde gizli bir karakter açılır. Oyunu bitiriyoruz, ben de ailenin İngilizce bilen çocuğu olarak (what is this'in bir tık üstü) dikkatlice her seferinde kaydediyorum hata olmasın diye. Böyle böyle 2-3 karakter açıyoruz yavaş yavaş, çünkü her saat başı aile büyükleri başımıza üşüşüyor kapatın artık şunu diye.

Bir sabah dayım işe, yengem de gezmeye gidince ev bize kalıyor. Hemen konsolun başına üşüşüyoruz kuzenimle, amacımız fırsattan istifade açabildiğimiz kadar çok karakter açabilmek. Ve maratona başlıyoruz. Ardı ardına da 5 kez bitirip 5 karakter birden açıyoruz. 3 günde aldığımız yoldan fazlasını tek oturuşta almanın sevinci var ikimizde de.

Nihayetinde büyükler eve dönmeden başarımızı kaydedelim diye OPTIONS ekranına geri dönüyoruz. Fakat kuzenim bu sefer joystiği bana vermiyor "ben de öğrendim artık, ben de kaydederim" diye. Akabinde önce LOAD diyerek maraton öncesi kayıt dosyamızı yüklüyor, ardından da SAVE yaparak bayrağını dikiyor üstüne. Kaç saatlik maratonumuzun ödülleri birkaç saniye içinde uçup gidiyor ben daha ağzımı bile açamadan.

Üzerinden 20 sene geçmesine rağmen halen daha kuzenimin başına kakarım bu olayı, hâlâ geçmedi sinirim... ■ EMRE S.

# KONSOL

## Philips CD-i

Philips CD-i garip bir konsol. Tam olarak bir oyun konsolu değil mesela öncelikle. Xbox One'ın 2010'larda yapmaya çalıştığını 1990'da yapmaya çalıştı, yani kendisini bütün multimedya içeriklerini bünyesinde barındıran bir cihaz olarak konumladı.

Philips'in öncülüğünü yaptığı CD teknolojisi revaçtaydı ve hızla daha da popüler hale geliyordu. Müzik CD'leri, film CD'leri, konser CD'leri, fotoğraf albümü CD'leri… CD-i bütün bunları çalıştırıyor, hatta mesela müzik CD'si dinlerken televizyonda slayt şov dönmesi gibi atraksiyonlar yapıyor, bunun üstüne eğitim programları, interaktif müze uygulamaları ve tabii oyunlar sunuyordu. 900 dolar olan ve kısa sürede 600 dolara düşen fiyatı, bütün bunları bir arada yapabilen tek cihaz PC'den daha ucuzdu. Ama sorun şuydu ki; yine de bu fiyatlar CD Player'lardan da, oyun konsollarından da pahalıydı ve insanlar hepsini bir arada yapan bir şey alacakları zaman da daha pahalı olmasına rağmen daha fazla yeteneğe ve geleceğe sahip PC'leri tercih ediyordu.

Philips, cihazı sattıracak şeyin oyunlar olduğunu geç anlamıştı ve sunduğu oyunlar CD'lerin gücünü kullanmaya çalışan, FMV'li oyunlardı ancak FMV'li oyunların tamamına yakını etkileyici görünürler ama oynanış olarak dandiktirler bildiğiniz gibi. Pek sükse yapamadı yani CD-i o konuda da. Hatta Nintendo'yla anlaşmaları sonucunda CD-i için Mario ve Zelda bile çıkarttılar ama, hadi Mario neyse de Zelda oyunları tarihin en kötü oyunlarından kabul edilir. ■ ÖMER






# "EDGE" KELİMESİNİ SAHİPLENEN ŞİRKET

## Dava açmak için şirket kurmak

Bu ay oyun dünyasına büyük etkileri olmasa da bana çok enteresan gelen, çok acayip bir olayı paylaşmak istiyorum. Daha önce video oyunları temalı pek çok davadan da bahsetmiştik fakat aralarından en anormal olanı bu bence. Pek çok oyun ve firmaya da dokunan bir olay üstelik.

Edge Games 1990 yılında Tim Langdell tarafından (ne yazık ki) kurulan bir oyun geliştirici firma arkadaşlar. Gerçi geliştirici demek ne kadar doğru olur bilmiyorum. Çünkü firma Edge Games adı altında kurulduktan sonra kimsenin duymadığı birkaç tırt oyun haricinde pek de fazla iş yapan bir stüdyo değil.

Edge Games (daha doğrusu Tim Langdell) tam 23 sene boyunca oyun sektörüne ve hatta medyaya kan kusturan, milleti bıktıran bir firma. Zira Langdell bu zaman zarfında içinde Edge kelimesi geçen neredeyse her şeyi tek tek mahkemeye verdi. Oyunlar, dergiler, siteler, hatta filmler! Düşünebiliyor musunuz, "edge" kelimesini tekeline aldığını iddia eden bir adamdan bahsediyoruz. İşin ilginç yanı bu numara Edge isimli oyun dergisi ve The Edge isimli sinema filmi gibi birkaç medya ürününde işe yaradı. Langdell'e tıkır tıkır isim telifi ödediler.

Oyunlar kanadında da benzer bir durum yaşanıyordu. SoulCalibur serisinin ilk oyunu SoulEdge'in batıya geleceğini duyunca hemen Namco'yu mahkemeye vermekle tehdit ettiler mesela. Namco da bu delilerle uğraşmaktansa oyunun adını SoulBlade'e çevirip yoluna devam etti. Tek örneği bu değildi tabii. Cybernet'i (Edge of Extinction), Fuzzyeyes Studios'u (Edge of Twilight'ı), Razer Inc'i (Razer Edge), Electronic Arts'ı (Mirror's Edge), koskoca Marvel'ı (Cutting Edge, Double Edge ve Over the Edge), hatta Sony'i (Playstation Edge) bile utanmadan ve üşenmeden tek tek mahkemeye verdiler Edge kelimesini kullandıkları için. Hepsinde de kaybetmelerine rağmen bu saçmalıktan inatla vazgeçmediler.

Nihayetinde Edge Games ve Tim Langdell'in bu yaban çakalı hareketleri Uluslararası Oyun Geliştiricileri Birliği'nin dikkatini çekti ve Langdell'in üyelikten atılması gündeme getirildi. Langdell da oylamanın sonucunu beklemeden istifa ederek üyesi olduğu birliğin yöneticiliğinden ayrıldı, hatta 1 yıl sonra da "etik dışı ve dürüst olmayan davranışlar" sebebiyle üyelikten de atıldı.

Gerçi bu bile onu durduramadı ama birkaç yıl sonra Mirror'e Edge'le EA'e de kaybettiğinden beri sesi soluğu pek çıkmıyor. EA adamda para bırakır mı be? ■ EMRE S.

BATMAN
ARKHAM ASYLUM

# BELKİ DE GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ ÇİZGİ ROMAN OYUNU

GÜLHİS CANPOLAT

Derginin bu kısmına yazacak bir şeyler ararken "Arkham Asylum'un ilk çıkış tarihi: 2009" ibaresini görünce inanamamıştım, hâlâ da kabullenemiyorum.

Olayın aslı şu ki, ben bu oyunu zaten çıktığı zaman oynamamıştım. Çok sonradan oynadığım için yaşı daha da bir şaşırttı beni. Ben Batman'ci değilim. Aslında hiçbir şeyci değilim de işte, ilgimi çekmemişti o zamanlar. Sonra bir ara sayfasına bir girdim, puanlar 10 üzerinden 10. Yılın Oyunu seçilmiş falan... Kütüphanemde cevher yatıyormuş, farkında değilmişim. Dedim ben bu oyunu oynarım.

Açtığım andan itibaren de daha önce oynamadığıma öyle bir pişman oldum ki.

## Bak ihmalkârlıkta işte her şey!

Gerçekten de her şey, Arkham Asylum çalışanları Batman'in Joker hastaneye yatırılırken son ana kadar yanında kalmasına izin vermedikleri için oluyor. Joker, hastane çalışanları ve doktorlarla bir başına kalır kalmaz kaçıyor anında. Durdurabileceğinizi mi sanmıştınız? Komik gerçekten.

Ve Batman rolünde biz, Joker'i yeniden yakalamak için o bizi en başta almadıkları bölmeye girdiğimizde Joker ilk numarasını yapıyor: Bütün hastaları üzerimize salıyor. E bunların hepsi hem deli hem tutuklu! Allah bilir yarısından çoğunu da Batman yakalamıştır.

Arkham Asylum izbe. Joker'in içeride adamları var. Tuzakları var. Ve elbette, rehin alınan doktor ve çalışanlar... Başlıyor Joker'in peşine düşüşümüz.

"E bu düz bir Batman hikâyesi, bunun neresi Yılın Oyunu olmuş? Bu nasıl efsane oyun?" diyebilirsiniz. Ama olay hikâyenin kendisinden çok nasıl işlendiği, biraz da oyun mekanikleriyle alakalı.

Bir kere, dövüş sekansları gerçekten çok akıcı. Diyorum ya, oyunun 10 senelik olduğuna inanamadım ben. Ama bunun yanı sıra odalardaki tuzakları tetiklememek için (ya da mesela gaz varsa) Graphnel Gun kullanmalı, havalandırma deliklerinden geçmeli, beklenmedik gizlilik öğeleriyle dolu bir oynanışı var.

Ben düz adam döveriz sanıyordum ama hiç öyle olmadı. Bir yandan Batman olarak oyuncuyu gerçekten bir süper kahraman kuvvetine sahipmiş gibi hissettirebiliyor, bir yandan da bunun suyunu çıkarmayıp başka teknikler de kullanmak zorunda bırakıyor insanı Arkham Asylum.

## Ha siz ciddisiniz!

DC evreninin Marvel'a kıyasla daha karanlık parçaları var, bunlardan bir tanesi de Batman'in siyah köşesi. Karanlık olmanın artıları da var, eksileri de. Arkham Asylum'da artılar inanılmaz bir şekilde oyunun lehine kullanılmış.

Sadece çevre tasarımı ve bölüm tasarımı olarak da değil üstelik. En başta düşman tasarımları çok iyi. Stilize ve biraz da çizgi roman havasında abartılı yapılmış olmalarının oyunun yaşını tatlı tatlı gizliyor. Oyunun ana kötülerinden olan Bane'le karşılaşmamızda karşımıza kocaman, maskeli, vücudundan borular ve hortumlar fışkıran bir adam çıkıyor. Kendisi cidden ürkütücü, "oha, yer lan bu beni" diye içinizden geçiriyorsunuz, gerçekçi olsun diye uğraşılmadığı için abartılı ebatları (veya bu kadar sene sonra model kalitesi) oyun atmosferinin hanesine eski olarak yazılmıyor.

## Şimdi alsam oynasam...

İddia ediyorum, şimdi alıp oynasanız yine seversiniz Arkham Asylum'u. O nedenle eğer şimdiye kadar oynamadıysanız hiç üzülmeyin, eskidi demeyin. Yılın Oyunu versiyonu sanırım 30 TL gibi bir şey Steam'de. Ben başlarken efsane bir dünyaya adım attığımı bilmiyordum. Belki sağda solda duymuştunuz, belki siz de benim gibi bir kayanın altında yaşıyorsunuz. Olur böyle şeyler.

Tek bildiğim, Batman: Arkham Asylum hem aldığı puanları, hem Yılın Oyunu olmayı, hem de efsane statüsünü fazla fazla hak ediyor.

## Sade bir hikâye, basit bir hikâye değil

Kısaca özetleyince düz Batman vs. Joker durumları gibi görünse de, bu ikilinin bu denli ikonik olmasının bir sebebi var. Ve Arkham Asylum bu sebepleri çok iyi kullanıyor. Joker'in Joker olmasında gerçekten Batman'in ihmalkârlığının payı var mı? Bu suçlular belki de geri dönülemez biçimde akıl hastası olmalarına rağmen ikinci bir şansı hak ediyorlar mı? Peki ya Batman onları yakalayıp bu adaya bıraktıktan sonra? Kurtarmaya uğraştığımız bu doktorlar aslında bu hastanede tam olarak ne işle meşguller? Çevrenize ve sağda solda bulduklarınıza ne kadar dikkat ettiğinize göre, hikâyenin boyutu çok değişiyor Arkham Asylum'da. Oyuncu olarak henüz (henüz = bu oyunda) karşılaşmadığımız ama Batman'in daha önceleri tımarhaneye tıkmış bulunduğu diğer süper kötülerin izleri pastanın kaymağı ayrıca.









# NEDEN EFSANE OLDU?

## YETİŞKİN TEMALAR

Arkham Asylum yetişkinlere yönelik bir oyun olduğunu saklamaya çalışmıyor. Ve hayır, bunu sadece Poison Ivy pantolonunu evde unuttuğu için demiyorum. Oyun içinde hastalarla yapılan röportajların kayıtlarını topluyoruz. Bunlarda Joker'in Harley Quinn'i nasıl kendi tarafına çektiğini, dev cüssesi, küçücük sarı gözleri ve bol dişli ağzıyla ortalıkta yürüyen bir karabasan gibi dolaşan Croc'un güvenlikten birinin elini ısırıp koparmasını dinleyebiliyoruz.

Bu tür temalardan kaçmamış olması, Batman kötülerinin ne denli kafadan kontak olduğunu göstermesi açısından da Arkham Asylum, akranı oyunlardan farklı bir tecrübe yaşatıyor oyuncuya.

## THE SCARECROW

Arkham Asylum bir korku oyunu değil. Fakat korku ve gerilim elementlerini kullanmak için tek bir türe baş koymaya da gerek yok. Scarecrow'un korku toksinleri yayarak ortaya çıkardığı kâbuslar da bunun süper bir örneği. Belki de oyunun dilden dile dolaşmasına en büyük katkı da Scarecrow'dan geliyor. Küçük bir spoiler'a hazırlanın: Mesela bir görevde morga giriyorsunuz, oyun klişe korku numaraları çekiyor, akabinde mekândan çıkmaya yelteniyorsunuz. Çıktığınızı sanıyorsunuz da ama o da ne?! Koridor sizi yine morga getiriyor. Bu şekilde başlayan halüsinasyon sekansı, oyunun oyuncusunun beklentileriyle oynama topuna ilk girişi.

Daha büyük bir spoiler vermeme mani yoksa son seferine değinmeden de duramam: Oyunun sonlarına doğru Scarecrow'un yarattığı kâbus Batman'i değil, direkt oyuncuyu hedef alıyor. Bir an için oyun, sanki çökecekmiş gibi grafik bozulmaları yaşıyor, ekran gidiyor. Akabinde Batman dişiyle tırnağıyla gömüldüğü mezardan çıkıyor falan. Ben oyunu oynamadan önce görmüş olmama rağmen minik bir kalp krizi geçirdim o noktada :)

## JOKER

Joker karakterinin çok az versiyonundan keyif alıyorum. Kimisi çok bayık; kimisi ciddi olmaya çalışırken kendi etrafında bir dönüyor, hop, o da bayık. Neyse. Kimsenin Joker'ine laf etmeyeceğim. Hepsinin bir seveni var.

Arkham Asylum'un Joker'ine gelince, kendisi düz deli. Bildiğiniz akıl hastası veya belki de sadece gerçekten çok kötü bir insan. Ve bu onu gerçekten ilginç bir Joker yapıyor bence. Ne geçmişiyle ilgili anlattıkları birbirini tutuyor, ne davranışları normal. Öte yandan görüntüsünün değiştiren kimyasal atık kazası zekâsını negatif yönde etkilemişe de benzemiyor hiç. Hastane ekibini kandırıyor, karşısına çıkan herkesi manipüle ediyor. Suçluları organize edip Batman'e karşı kullanıyor. Mutasyon serumları ve zehirli gazlar üretip tuzaklar kuruyor. Birebir işin içinde.

Bir zamanlar zorlu ama sıradan bir hayatı, bir eşi olduğunu anlatıyor bazen Joker. Bazen bir balıkçı kasabasında doğduğunu, sirke katılmak istediğini anlatıyor. Görsel deformasyonu, çalıştığı ve daha sonra soyulmasına yardım ettiği kimyasal firmasında bir tankın içine düşmesinden kelli. Bazen onu tanka atan Batman. Bazense yanlışlıkla düşüyor ve Batman'i onu zamanında kurtaramamakla suçluyor. Gerçekten yaşadıkları, tabii eğer bunlar gerçekten yaşandıysa, kişiliğini bu denli değiştirmiş olabilir mi? Yoksa yalancı ve cani adamın teki mi?

Orası tartışılabilir ama Arkham Asylum'da Joker'in amacına ulaşmak için hiçbir şeyden geri durmayan biri olduğu tartışmaya kapalı. Animasyonda Luke Skywalker'ı üzerinden sıyırıp Joker'le özdeşleştiği söylenen Mark Hamill tarafından seslendirilmesi ve beklendiği üzere Hamill'in çok iyi bir iş çıkarması bunu oyuncuya en iyi yansıtan etmen.

## SANAT YÖNETİMİ

Evet. Biliyorum, kırk defa aynı şeyi tekrar ettim. Ama gerçekten, Arkham Asylum'u alıp daha gerçekçi karakter ve çevre tasarımlarıyla sunmaya çalışsanız, her şey 4K da olsa, efektler gırla da gitse 11 yıl sonra böyle vurucu olmaz. Karakter tasarımlarının abartılı ve stilize olması zaten çizgi roman hayranlarının gözünü dolduran bir şey. Üzerine bir de Arkham Asylum'un sanki doksanlı yılların efsanevi animasyonu Batman The Animated Series'in devamı gibi hissettirmesine yol açıyor (buna katkı yapan önemli bir faktör de ana karakterlerin animasyondakiyle aynı aktörler tarafından seslendirilmesi). Tüm oyun sanki yeni bir şeye başlıyormuşsunuz gibi değil de alışık olduğunuz bir dünyaya giriyormuşsunuz gibi hissettiriyor. Böyle olunca oyunu benimsemek kolay tabii.

Formüle bir de harika orkestra müzikleri, karakterlerin iyi göründükleri kadar iyi yazılmış olmaları da eklenince ortaya bütünlüklü bir atmosfer çıkıyordu. Bu, yıllar yıllar sonrasında bile oyuncuyu sarabilen şeyin ta kendisi.

## OYUN MEKANİKLERİ

Evet, günümüzden geriye bakınca eskimiş olan çok şey var. Yapay zekâ konusunda da yapay kısmı, zekâ kısmından ağır basıyor, en azından yakın dövüş sekanslarında. Ama bu yine de çok eğlenceli oldukları gerçeğini değiştirmiyor. Dövüş mekaniklerini öğrenmesi kolay ama ustalaşması zor. Şahsen ben biraz klavye döverek oynadım ama daha sistematik oyuncular için fiyakalı kombolar, özel ödüller ve meydan okumalar var, oyunun oyun kısmına özen gösterilmiş yani. Bu arada yapay zekânın yapaylığı gizlilik sekanslarında ortadan kayboluyor, siz aralarından adam ayıkladıkça gerilmeye, aniden arkalarına dönmeye, etraftaki seslere ciddi tepkiler vermeye falan başlıyorlar. Zekâ kazandıkları söylenemez ama en azından atmosfere katkı sağlayan bir raslantısallık faktörü haline geliyorlar.

# SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



## TERRACON [PS1]

Yaşı ya 10 ya da 12 olan bir çocuğum ve doğal olarak İngilizce hak getire. Olanları anlamıyorum ama ekranda da sağa sola koşturan ve kuyruğundan kırmızı ışınlar atan bir uzaylı var. Bu yaşlarda biri için daha keyifli bir an düşünemiyorum. Eh oyun da öylesine etki etmiş ki zaten, adı hariç hemen hemen her şeyiyle zihnime kazınmış.

Çok değil, birkaç ay önce Google'a "Alien PS1 game" yazmayı deneyip bulamamıştım. Ardından oyunu en özel kılan şeyi yazdım: "Kuyruğundan atak yapan uzaylı PS1 oyunu" ve enter. Yine alakası olmayan oyunlar çıkmıştı. Fakat birkaç görselden sonra Terracon'u bulmayı başarmıştım.

Esasında Terracon bir aksiyon-macera oyunu. Ben de şimdi oynarken öğrendim ki aşırı nüfus sorununu çözmek için geliştirilen Terracon adındaki bir yapay zekâyı ve projenin fikir babaları Xed ve Doc'u anlatıyor oyun. Oyunun amacı da bu doğrultuda ilerliyor aslında. Terracon'un Güneş Sistemi'nin dört bir yanındaki savunma sistemlerine uğruyoruz. Oynanış olarak zamana yenik düşse de göz atmamak için bir neden göremiyorum.

Değinmeden edemem, bu uzaylılar analarının karnından İngilizce bilerek doğmamışlar bu arada. Kendi anadilleri var ve hatta oyunu bu dille oynamak mümkün! Gerçi İngilizceden devasa farklar içermiyor ama olsun, bence çok şık detay. ■ CEVDET

# SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

## DAMNATION [PC / PS3 / XBOX 360]

Damnation üçüncü kişi kamerasında oynanan bir steampunk shooter arkadaşlar. Tarihi Amerikan iç savaşı steampunk silahlarla yapılıyor, tarih farklı şekilleniyor falan, öyle bir konsepti var. Hatta iki kişi beraber de oynayabiliyorsunuz.

Oyuna başladığım zaman dikkatimi ilk çeken şey grafiklerin leşliği oldu. Benim gibi Atari 2600 oyunlarını bile salyalar akıtarak oynayan bir adam bunu diyorsa ortada ciddi bir sorun var demektir. Oyun güya PS3 dönemi ama grafikler abartısız ilk çıkan PS2 oyunlarının kalitesinde. Bunun da sebebini sonradan öğrendim ki oyun aslında Unreal Tournament 2004 moduymuş. Bu grafikleri 2004'te görsek sorun değil de 2009'da görünce haklı olarak midesi bulanıyor insanın.

Ayrıca hayatımda bunun kadar vuruş hissi kötü bir oyun daha görmedim ben. Şarjör mü boşaltıyoruz, yoksa düşmana su mı sıkıyoruz belli değil. Düşmanlarınızda insan doğasının en temel dürtüsü "hayatta kalma arzusu" da olmadığından akın akın üzerinize geldikleri için de gözleriniz siper mekaniği arıyor ama maalesef. Çatışmalar adrenalin patlamasından çok Çin işkencesi yani.

Şahsen oyundan keyif aldığım tek şey düşmanların ölürken çıkardıkları komik sesler ve vücutlarının birden Lego gibi dağılması oldu. Bunların hatırına 2-3 saat kadar oynayabildim fakat geri kalan her şey beni nihayetinde pes ettirdi. Halbuki kötü oyunlara karşı sabır seviyesi hayli yüksek bir oyuncuyumdur. Milletin 10 dakika tahammül edemediği oyunları saatlerce oynayabilirim. Ama bir oyun beni bile başında kaldırabiliyorsa samimi söylüyorum dünyadaki bütün kopyalarını yakmamız gerekir. Bu gelecek nesiller adına üzerimize düşen bir insanlık görevdir. ■ EMRE S.






# KÜÇÜK KIYAMET *[DEUS EX: HUMAN REVOLUTION]*

Singapur'daki Omega Ranch'te uyandıktan sonra Adam'ın eski kız arkadaşı Megan'ı bulması çok da uzun sürmemişti. Sarif Industries'den kaçırılırken çok da kolay kabullenmemişti bu durumu Adam (kafasına kurşun yiyecek kadar!), ama Megan kendisini pek bekliyor gibi değildi anlaşılan. Sonra onunla konuşmaya başladıkça gerçekler bir bir ortaya çıkmaya başladı.

Adam her ne kadar sert mizaçlı bir ölüm makinesi olsa da duydukları onun için bile kolay değildi. Önce eski kız arkadaşının Hugh Darrow'a çalıştığını ve tesisin de onun olduğunu öğrenmişti. Daha bunu idrak edememişti ki Megan en büyük bombayı patlattı: Tüm bu augmentation hikâyesi aslında Adam'la başlamış, Megan bu devrim niteliğindeki teknolojiyi kusursuz hale getirmek adına, onun haberi olmaksızın Adam'ın DNA'sını kullanmıştı.

Elbette tüm bu öğrenilenlerin biz normal insanlar için hazmı zor, kafa yakacak düzeyde hissiyatlar yaratması fazlasıyla olası; ama garibim Adam daha ne olduğunu anlamadan bu sefer de odadaki TV'de boy gösteren Darrow'un başlatacağı Küçük Kıyamet'e tanıklık etmeye başlayacaktı. Human Revolution boyunca sözü




edilen o "yeni biyoçiplerden" her kim kendisine taktırttıysa hepsini vahşileştirecek bir sinyali aktive ederek dünya çapında uzun yıllar etkisi hiç unutulmayacak bir trajedinin startını veriyordu işte Darrow.

Bir bakıma kendi iradesiyle olmasa bile, bir şekilde olayların başlangıcı olmuştu Adam; ancak şimdi her şeyi sona erdirmesi gereken de kendisinden başkası olmayacaktı.

Adam'ın aklından bu düşünceler geçerken, Darrow'un konuşmasını aktaran canlı yayın, elinden kamerası düşen kameramanın kafasına bir başka geliştirmelinin indirdiği öldürücü darbelerle tam gaz devam etmekteydi... O ve onun gibi daha başka milyonlarca kurbanın çığlıklarıysa henüz Adam ve Megan'ın kulaklarına ulaşamayacak kadar uzakta, ancak en ilgisiz ruhun bile içini yakacak kadar da çok sayıdaydı... ■ İHSAN A.

# MEDYA

ÇİZGİ FİLM // DİZİ // FİLM // MÜZİK

## CATDOG

CatDog'un 2005'te sona ermiş olmasını hâlâ kabullenemiyorum. Evet, elbette her şeyin bir sonu var. Cıvığını mı çıkarsalardı? Ama sanıyorum CatDog birçoğumuzun çocukluğundan en net hatırladığı çizgi filmlerden biridir. Cat ve Dog tek bir beyin hücresini paylaşan yapışık ikizler. Güvenlik sebeplerinden dolayı bu beyin hücresine genelde Cat sahip çıkıyor. Dog... Malum. Bölümlerini genellikle Dog'un başlarına açtığı tuhaf olaylar ve Cat'in yakınmaları, aralarında çıkan anlaşmazlıklar oluşturuyordu. Ama bir şekilde olay hep tatlıya bağlanır, Cat ve Dog'un aslında içten içe kardeş olmaktan memnun oldukları ve birbirlerini düşündükleri sezdirilirdi.




CatDog izlediğim dönemlerde kardeşim henüz doğmamıştı. Yakın zamanlarda yeniden izlemeye başlayınca, birbirine yapışık bir kediyle köpeğin kardeşlik kavramını ne kadar net ortaya koyduğunu daha net fark etmeye başladım. Allah'tan benim kardeşim henüz gelen postacılara saldırma eğiliminde değil. Henüz.

**GÜLHİS**

## MAVİ YILDIRIM

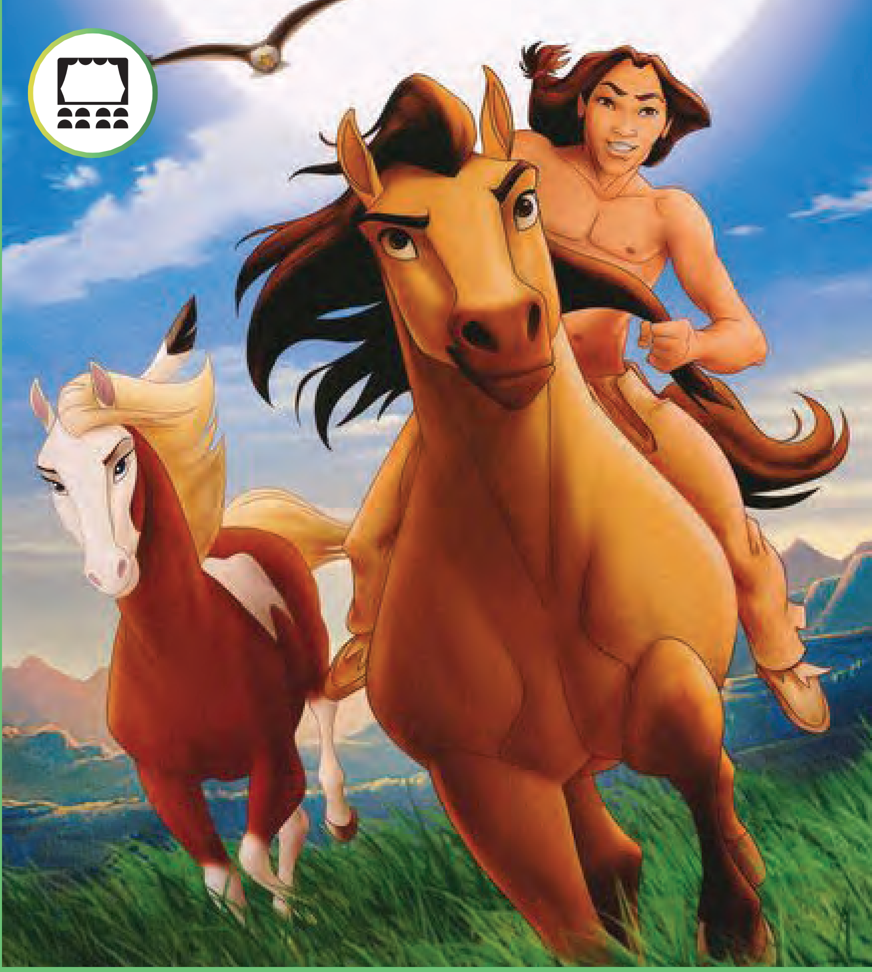
Kara Şimşek'i maşallah hepiniz biliyorsunuz, hatta şu an ezberden melodisini bile mırıldanmaya başlamış olabilirsiniz. Peki ya Mavi Yıldırım? Onun başı kel mi, neden hiç kimse hatırlamıyor bu diziyi? Neden, neden?

Sebebi basit aslında, çünkü kendisi reytinglerde yine bir helikopter dizisi olan Airwolf'a (Hava Kurdu) yenik düşmüştü ve o yüzden pek de uzun süre yayınlanmadı. Halbuki kadrosunda Polis Akademisi'nin Hightower'ı Bubba Smith, Wayne's World'ün Garth'ı Dana Carvey falan vardı. Süper gelişmiş askeri bir helikopter kullanarak suça karşı savaşırlardı ve aksiyon dozu da bir hayli yüksekti. TRT 2'nin ilk dizilerindendi ve izlemek için ekrana kilitlenir, açılışında doğan bir güneşin önündeki helikopter siluetini görünce kendimizden geçerdik. Şimdi yayınlansa oturup aynı keyifle izleriz, eminim.

Bu dizinin isminin Kara Şimşek'ten çarpma olduğunu düşündüğünüzü biliyorum ama işin ilginci bu dizinin ismi gerçekten de Blue Thunder, halbuki Kara Şimşek'in ismi Knight Rider. Tersi mi oldu acaba diyeceksiniz, ama Kara Şimşek yayınlanmaya başladığında ortada henüz Mavi Yıldırım dizisi yok. TRT resmen ileri görüşlüymüş o zamanlar.

**ESER**





# SPIRIT: STALLION OF THE CIMARRON

Bir insanın en sevdiği hayvan at olur mu efendim, olur vallahi bal gibi de olur. Küçüklüğümde de etkisinde olduğum atlara karşı saçma özel ilgim oyuncaklarıma ve tabii ki izlediğim şeylere doğrudan etki etmişti. VCD kapağının üzerinde koşan iki tane atı gördüğümdeyse ne filmin adı, ne de kimin yaptığı umurumdaydı ve derhal izlemeye başlamıştım.

Çocuklar karşılarına çıkan hemen hemen tür şeyi beğenebilir, bu çok olağan bir şey. Fakat Spirit bambaşka bir tecrübeydi. Bir kere her şeyden önce Shrek'i yapan stüdyo DreamWorks'ten çıkmaydı. Ardından Little Creek'iyle, Spirit'iyle, Rain'iyle hafızalarda yer edinecek karakter kadrosu ve tabii ki en önemlisi anlattığı özgürlük hikâyesiyle etkileyici olmamasına imkân yoktu. Birkaç insan tarafından eyer vurulmaya çalışılırken Spirit'in huysuzlanması sahnesini asla unutamıyorum özellikle.

"Bu satırları yazmak, şöyle bir hafızamı canlandırmak için bir kere daha izledim" gibi bir şey söylemeyeceğim. Çünkü izleyecek bir şey bulamadığımda hâlâ daha uğradığım ilk limanlardan biri Spirit. Bence çok iyi yaşlanmış ve üstelik yetişkinlerin dahi izleyebileceği bir yapım olarak kişisel favorilerimden biri. ■ **CEVDET**




MERCAN DEDE

# NEFES

Yıllardan 2007. Görsel olarak -saçma sapan kılık kıyafet kuralları sağ olsun- pek o intibahı veremesem de en metalci olduğum ve en çok toplu taşıma kullandığım dönemler. Özellikle bu topraklara daha yakın ezgileri de yer yer içine alan, ne bileyim işte Pentagram, Orphaned Land, Karl Sanders gibi çeşitli sanatçılar/gruplar farklılık babında arada epey iyi geliyor. Ama tabii bu örnekler öfkeli liseli ruhumu besleyen işler ve ben aynı zamanda doğuştan emekli amca ruhlu biri de olduğumdan, arada bir karanlık ama dingin de bir şeyler arıyorum. İşte böylesi bir aralıkta, bir süredir takip ettiğim Mercan Dede'nin son albümü çıkageliyor: Nefes.

Epey dolu bir albüm bu, tam tamına 15 şarkı var ve üstünkörü hesapladığınızda albümdeki ortalama şarkı uzunluğu dört buçuk dakika falan. Çoğu da gerçekten o istediğim karanlık ama dingin müziği sunabiliyor dinleyene, bilhassa Dede'nin tutkuyla üflediği neyi sağ olsun. Ayrıca sanatçının 800 gibi sonraki işlerinde göreceğimiz şahane ve sıra dışı müzikal işbirliklerinin öncülerini burada çok net görüyoruz. Mesela çok kimsenin bilmediği Ankaralı black metal grubu Raven Woods'un vokali (yanılmıyorsam Aybars Altay) Behin şarkısına "gırtlaktan" çok tatlı katkılar sunarken, Niyaz'dan tanıdığımız Azam Ali'nin Dem performansı da ayrı muazzam! Bunların yanında Huxi, Atman, Souffle ve Zefir şarkıları diğer favorilerim. Tabii ki o istediğim tadı alamadığım Ginhawa gibi şarkılar da var ama olsun. Onlar da hiç fena değil günün sonunda…

Kısacası benim 13 sene önce hissettiğim hisleri paylaşan yahut direkt yeni arayışlarda olan herkese gözü kapalı tavsiye edebileceğim bir albüm bu. ■ **İHSAN A.**

# Oyungezer

SAYI: 159 - 2021/01

ISSN: 1307-8933

**Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)**
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

**İmtiyaz Sahibi**
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

**Yazı İşleri Müdürü**
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

**Editörler**
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

**Görsel Yönetmen**
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

**Serbest Yazarlar**
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

**Katkıda Bulunanlar**
Aygen Göriş

**Reklam İletişim**
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

**Yönetim Yeri:**
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

**Basıldığı Yer:**
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

**Basıldığı Tarih:** -
**Dağıtım:** TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
**Yayın Türü:** Yaygın, süreli, aylık






**Küçük bir rica...**
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

160

# HITMAN 3

**Serinin geleceği 47'nin kafası gibi. Parlak.**

**ŞUBAT'TA OYUNGEZER'DE**

